HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 OKTOBER 1995

POWER UNLIMITED

f 6,95 HAKKUH! BF 130

PC CD-ROM * CD-i ... SEGA * NINTENDO

- THE MASK
- BATMAN FOREVER
- KUIFJE
- OBELIX
- VECTOR MAN
- GEX
- MECHWARRIOR 2
- STAR TREK A FINAL UNITY
- LEMMINGS 3D
- PRIMAL RAGE
- BURIED IN TIME
- DIRT RACER FX
- SHINOBI DEN

Win EEN CD-i SPELER: MANGA WEDSTRIJD



KILLER INSTINCT

DE BESTE BEAT'M UP OOIT?



SUPER MARIO WORLD 2

THE BATTLE OF THE GIANTS

PLAYSTATION VS SATURN





RAYMAN

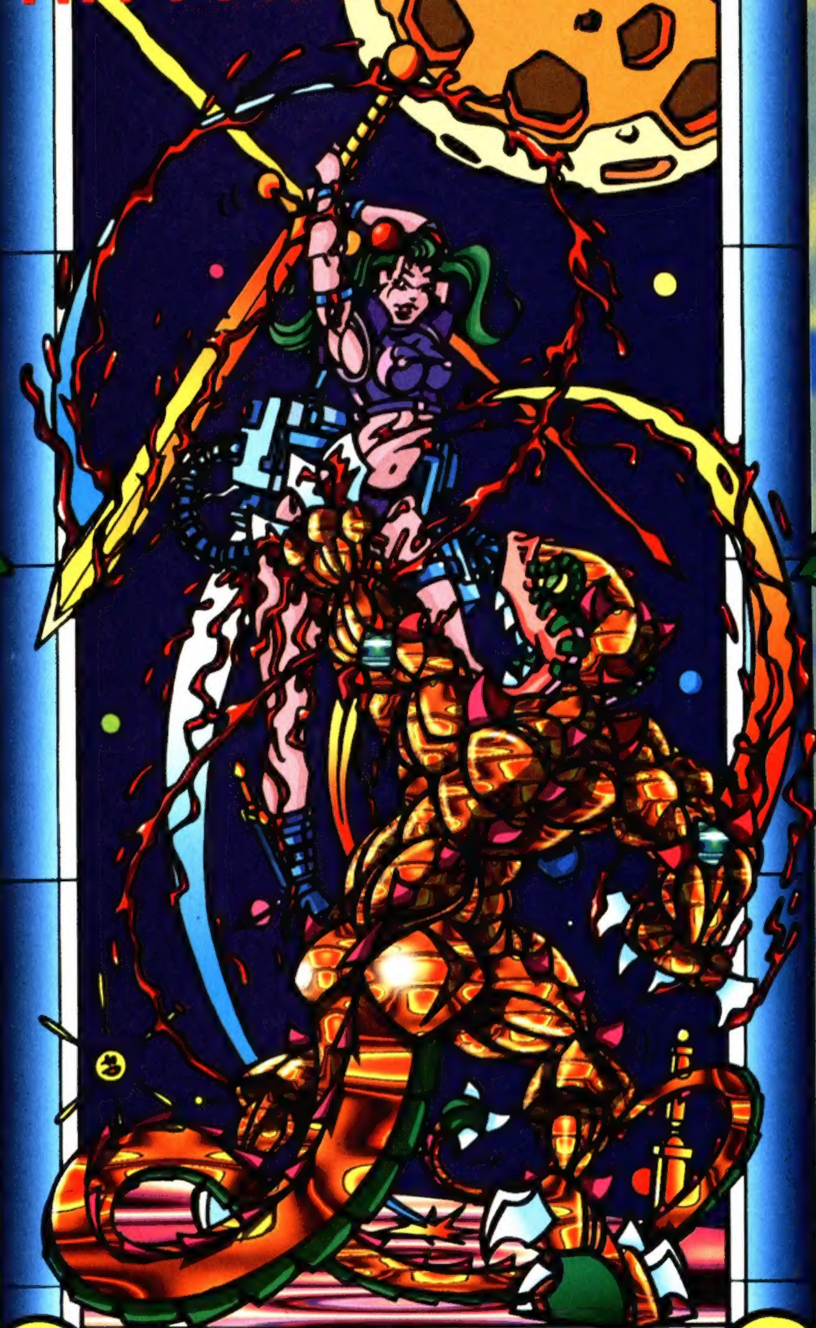
Nu beschikbaar op uw PlayStation en weldra op de Sega Saturn en ook op CD ROM!





POWER UNLIMITED

Dit nu





nummer

Dan kan nog een interessante discussie worden bij de volgende redactievergadering!



STAR TREK, A FINAL UNITY 28

Na vele bittere teleurstellingen heeft 'Trekkie' Ben eindelijk een Star Trek game gevonden die recht doet aan de TV-serie. Engage!

BATTLE OF THE GIANTS 31

Met veel spanning werd uitgekeken naar de nieuwe 32-bit spelcomputers van Sega en Sony. Maar wat presteren de Saturn en de PlayStation nu werkelijk? En welk apparaat heeft de gamer het meest te bieden? Power Unlimited zet alle feiten op een rijtje.

THE MASK 36

Race-fanaat Ed begint lichtjes te braken als je hem vraagt een platformspelletje te testen. Maar toen hij The Mask in de Super Nintendo stak, ging ie helemaal om. Na een spannende tocht langs messentrekkers, gillende katten, schietende flatbewoners en ander gespuis stond hij uiteindelijk oog in oog met de afgrijselijke eindbaas... Oma!

BATMAN FOREVER 40

Eerst een strip dan een film en vervolgens de (platform)game, waar hebben we dat meer gezien? Het bekende recept dus, maar in dit geval overgoten met een voortreffelijk sausje.

KUIFJE IN TIBET 42

Het kon niet uitblijven; ook stripheld Kuifje moest en zou een eigen videogame. Waarom het zo lang heeft geduurd? We denken dat die eigenwijze Kuifmans pas tevreden was als z'n game minstens van dezelfde kwaliteit zou zijn als z'n albums. En dat is dus gelukt!

OBELIX 44

De twee strip-avonturen Asterix en de Olympische Spelen en De Ronde van Gallië zijn samengesmeed tot één game. Dat klinkt veelbelovend maar waar is de spanning, de aktie en de humor gebleven?

THE LAST DYNASTY 50

Twee jongemannen worden ontvoerd door een UFO en binnen de kortste keren zit er kilo's stront aan de knikker. Ruimteveteraan Ben liet zich weer eens lanceren om orde op zaken te stellen.

MECHWARRIOR 2 56

De altijd ruziezoekende Clanleden uit het Battletech Universum zijn terug! Sneller, krachtiger en fraaier dan ooit staan ze klaar om elkaar de mechanische ledematen van de metalen omhulsels te rukken. Adembenemend!

BURRIED IN TIME 64

In het jaar 2319 is tijdreizen de gewoonste zaak van de wereld. Buitenaardse bezoekers trouwens ook. Tot zover niets aan het handje. Maar als een stelletje waanzinnige wetenschappers er een rotzooitje van dreigt te maken, wordt het tijd om in te grijpen. Een avontuur met prachtige graphics, prima geluid en een spannend verhaal op de koop toe.

Spellen

EN VERDER...

REVIEWS VAN DE NIEUWSTE GAMES VOOR PLAYSTATION, SATURN, 3DO, CD-I EN JAGUAR. EEN MANGA-WEDSTRIJD MET ALS HOOFDPRIJS EEN CD-I SPELER. EN NATUURLIJK YO! POST, EEUWIG LEVEN, POWER SALES EN HET HEETSTE GAMES NIEUWS.

YO!



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Het vleesmes

O, zo verachtelijke Power Unlimited-redactie. Ik wil u namens de ABM (Algemene Bond voor Moeders) laten weten dat uw blad zeer zeker ten onder zal gaan als de rechtbank van uw wandaden te horen krijgt en onze bewijzen zal aanschouwen. Vreselijk wat er in uw blad staat. Computerspellen zijn al erg genoeg; ze zijn zeer verslavend en neem al dat groffe taalgebruik, geweld en zelfs seks. Schandalig! Kinderen en pubers worden op deze wijze gefrustreerde en gehersenspoelde wezens die nooit in de koninklijke lage landen kunnen functioneren. Neem mijn zoon en dochter. Mijn zoon heeft geprobeerd om zijn zusje om het leven te brengen door een glas zoutzuur over haar heen te gieten. En mijn kleine meisje heeft haar vader gecastreerd met een vleesmes. Wij hebben inmiddels honderdduizend handtekeningen van verontruste ouders verzameld, want wij zullen onze kinderen beschermen! Zoek een goede advocaat, die zult u nodig hebben.

Gertruda Huilebal, Schoonstad.

■ *Normaal gesproken plaatsen wij geen anonieme brieven of brieven ondertekend met een pseudoniem, maar voor Gertruda maken wij graag een uitzondering.*

Saturn in de hemel (1)

Ik wil even reageren op iedereen die vindt dat de Sega Saturn rommel is. Het enige nadeel van de Saturn is zijn prijs, maar als je bedenkt wat voor een prachtige spellen er voor de Saturn uitkomen, dan ben je die prijs al lang vergeten. Wat dacht je bijvoorbeeld van de volgende spellen: FIFA '96 (met een commentator die de hele wedstrijd door vertelt wat er op het veld gebeurt), Sega Rally '95, Virtua Racing (met negen tracks en vijf auto's), Virtua Cop en zo kan ik nog wel even doorgaan. Volgens mij maakt de PlayStation geen schijn van kans tegen de Saturn.

Arjan van Rossen, Leiden.

Saturn in de hemel (2)

Al maanden zat ik te kwijlen op de reviews van de Sega Saturn. 7 Juli was het zover, de Saturn was te koop, dus ik naar de gameshop. Na enig nadenken over de prijs, heb ik toch maar een Saturn met Virtua Fighter gekocht, inclusief het spel Daytona USA. Thuis aangekomen en meteen V.F. gestart. Wat een ongelooflijk mooi spel. Hetzelfde geldt voor Daytona, wat een prachtig beeld en geluid! De Saturn is duur, maar met spellen van deze kwaliteit is het zeker de moeite waard. Ik heb nog een brandende vraag: Wanneer verschijnt Sonic op de Saturn?

Richard Bongers, Amsterdam.

■ *Volgens insiders wordt er momenteel hard gewerkt aan een Sonic-spel voor de Saturn. Bij Sega is er hiervoor zelfs een apart Saturn Sonic-team opgericht. Veel is er nog niet bekend over de inhoud van de game, wel zal het er in ieder geval heel anders uit gaan zien dan het standaard platformspelletje. Voorlopig gokken we op een release voor begin '96.*

Vraag van de maand

Verschijnen jullie ook in Frankrijk?

Bas van Roode, Haarlem

■ *Nee. Maar wat een briljant idee! Dat we daar niet eerder aan gedacht hebben. Er zijn natuurlijk enorm veel Fransozen die Nederlands lezen...(en in Haarlem worden ze steeds slimmer).*

Saturn uitverkocht

Ik ben van plan een PlayStation te kopen, maar iemand zei dat ik daar een scart-kabel voor nodig heb. Zo'n kabeltje heb ik dus niet. Trouwens, Bas moet niet zo zeuren. Daytona USA beter dan Ace Driver? Dacht het niet. Wel vind ik Ace Driver behoorlijk duur, want je betaalt vijf piek voor een potje. Nog even iets over de Saturn. Ik ben voor de gein eens in wat winkels gaan kijken, maar tot mijn grote verbazing waren al die kleredingen uitverkocht!

Rino Tordjo, Haarlem.

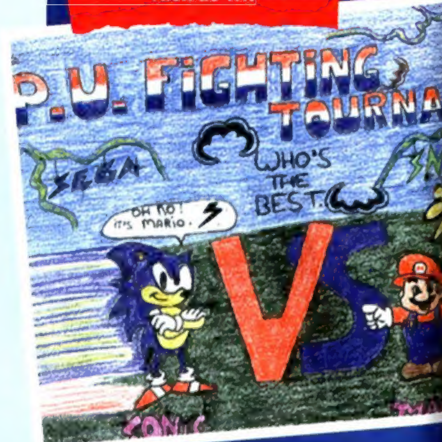
Ga toch fietsen

Iedereen kijkt wel eens naar de Tour de France, maar bestaat er ook een spel over wielrennen?

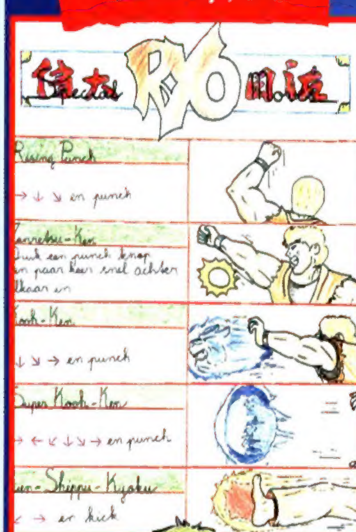
Koen Verest, Elewijt, België.

■ *Nee. Gek genoeg worden tweewielers pas interessant voor de heren en dames spelontwikkelaars zodra er een motor op zit. Dit is een gat in de markt, dus als je snel rijk wilt worden, ontwikkel je als een razende een spel vol met massa-sprints, gele truien, bergetappes, Mart Smeets, en vele bloederige valpartijen. Als je daar mee klaar bent, hebben wij nog wel een paar andere sportspellen op ons verlanglijstje staan; handbal, waterpolo, korfbal, toepen, badminton, koekhappen, kanovaren en 100 meter verplassen.*

Nick de Wit



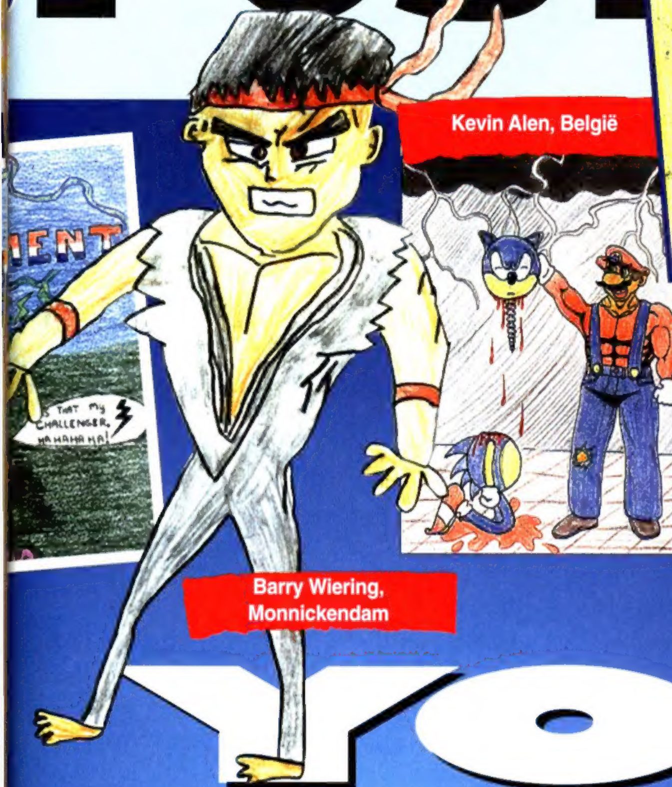
Tommie Knijff, Goes





POST

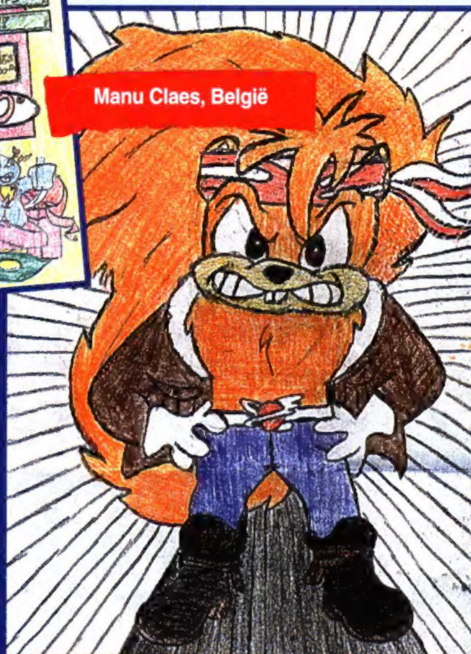




Barry Wiering, Monnickendam

Kevin Alen, België





Manu Claes, België

YO?

KUNST



Martijn van Dalen, Almere





Can Aslan, Enschede

Appelig

In het juli/augustus nummer stonden twee mierezeikende dweepy's die de hele Power Unlimited vergalden (terwijl er al niet veel meer te vergallen viel) en die nogal wat kritiek op mij hadden. Beste Dave, ten eerste is het niet bijster origineel om je brief te beginnen met 'ik wil even terugkomen op...', en ten tweede heb ik geen flauw benul wie Caroline Tensen is. Nu over die andere zeikerd (Alexander). Ik weet niet waar je de scheldnaam 'fruitsalade' vandaan hebt, want het enige fruit dat ik eet is af en toe een appeltje.

Jeroen van Londersele, Liedekerke, België.

■ *Aan de hoeveelheid post te zien, is Jeroen van Londersele na het succes van Mortal Marcel hard in de race voor de eretitel van meest populaire PU-lezer allertijden. Kom op, die strijd kan best nog wat harder, smeriger en gemener!*

Return of Amiga

Jullie vertelden een paar maanden geleden dat Amiga het loodje had gelegd. Ha, ha, ha, ha! Dus niet. Amiga is uit het dodenrijk herrezen en is gaan samenwerken met Escom, want bij Escom zit nu een belangrijke ex-Amiga producent. Met andere woorden, waarom zetten jullie geen Amiga-games in het blad? Daarvan worden jullie alleen maar populairder en dat betekent, ping, kassa!

Julio de Vries, Woudenberg.

■ *We doen ons best, Julio. Je gaf ons een folder van een CD32-softwareleverancier en dan zijn we niet te beroerd om in ieder geval even die informatie in de PU te zetten; Courbois Software, Beuningen, telefoon 08897-72546. En de hardware? In iedere grotere stad is tegenwoordig wel een Escom-filiaal te vinden, dus loop eerst eens even door de Gouden Gids...*

NIEUWS!

VIRTUA FIGHTER Remix


Ook VF Remix kicks ass.



In de Remix net iets vloeiender en scherper.

3D

Voor wie al jaren niet meer in de bewoonde wereld is geweest: Virtua Fighter is een 3D vechtspel waarin de vechters en gedeelten van de achtergrond zijn opgebouwd uit polygonen. Een soort vlakken, die het realisme in een game ten goede komen en het 3D-effect versterken. Een nadeel is wel dat de schermopbouw van die polygonen enorm veel geheugen vereist.
Toen Virtua Fighter gelanceerd werd op de Saturn, was het spel eigenlijk nog niet helemaal af. Bij herhalingen kon je soms door de vechters heenkijken en de bewegingen waren niet zo vloeiend als je zou mogen verwachten. Om dit goed te maken, heeft Sega Virtua Fighter Remix uitgebracht (nee, ze hebben niet de originele soundtrack vervangen door house).

NAAR HUIS

Je vraagt je misschien af waarom ze 't niet gewoon in één keer goed konden doen. Nou, dat zit zo: omdat de Saturn nog zo nieuw is, hebben de programmeurs van spellen voor deze console de allerfijnste kneepjes nog niet helemaal onder de knie. Dat betekent dat de meeste spelletjes op de Saturn de uitgebreide geheugencapaciteit niet ten volle benutten. Dus heeft Sega de programmeurs van VF weer naar huis gestuurd om de bugs (kleine foutjes) uit het spel te halen en ervoor te zorgen dat het spel beter gebruik maakt van het geheugen. Resultaat is dat de bewegingen nu iets vloeiender en de graphics iets scherper zijn.

AM2

Om het allemaal nog wat gecompliceerder te maken heeft Sega een nieuw besturingssysteem ontworpen, de AM2. Dit besturingssysteem maakt gebruik van de Sega Graphics Library, SGL. Dit is een soort graphicsversneller, die het mogelijk maakt om de graphics nog vloeiender en het spel dus sneller te maken. Voor de cijferaars onder ons: AM2 samen met de SGL maakt bewegend beeld mogelijk van 60 frames per seconde en dat is meer dan twee keer zo snel als het aantal beeldjes per seconde op een video. Deze technieken zijn spelafhankelijk, dus 't hangt van het spel af of ze gebruikt kunnen worden.

Niet dat de bovenstaande grappen en grollen verwerkt zijn in VF Remix, nee daar bij Sega zijn ze niet op het virtuele achterhoofd gevallen. Ze houden de goodies achter de hand voor, ja je raadt het al, Virtua Fighter 2. Als we Sega mogen geloven, zal VF2 de capaciteit hebben van de Virtua Fighter 3 die in de speelhal komt te staan. Jaja. Het blijft een beweeglijke business, die videogames.
MICHAEL



Opening WK '98, Amerika verslaat Engeland?



Zulke reclameborden hebben we nog nooit gezien.



Scherpe diepte-pass van voetbal-Yank.

GEEN FIFA, MAAR ACTUA

Softwarehuis Gremlin mag dan minder gespecialiseerd zijn in sport dan collega Electronic Arts, maar ook Gremlin heeft een serie mooie sportgames in de planning. Voor oktober staan namelijk op het programma: Actua Golf, Fatal Racing en Actua Soccer. Vooral laatstgenoemde titel ziet er veelbelovend uit. We noteren: gedigitaliseerd beeld inclusief dat van officials en trainers, een 3D-spelperspectief, 44 internationale teams met 22 spelers en 8 moeilijkheidsgraden, team-editing, live voetbalcommentaar, netwerk-optie en replay-mogelijkheden. Maar bovenal zien de graphics er prachtig uit. Daarom geven wij jullie vast een voorproefje. Binnenkort meer.

NIEUWS!

WATERWORLD

OP HET DROGE


The Mariner houdt er een vreemde vorm van bungee-jumpen op na.

DOOM 2 OP SNES

Jullie hebben er lang op moeten wachten maar vanaf oktober ligt er eindelijk ook een Super NES uitvoering van Doom 2 in de winkels. Doom-fans krijgen er een snelle, maar vrijwel identieke uitvoering bij, niet Doom kenners kunnen hun hart ophalen aan een van de beste 3D shoot'm ups voor het SNES-platform van dit moment. Alleen onvoorziene rampen kunnen er nog voor zorgen dat we in de volgende Power Unlimited geen aandacht besteden aan deze game-klassieker.

Even leek het erop dat de film Waterworld de grootste en duurste flop allertijden zou worden. Tijdens de produktie ging zo'n beetje alles mis wat er mis kon gaan. De filmlokaties bleken niet goed te zijn, twee duikers uit het stuntteam kunnen hun avonturen niet meer navertellen en hoofdrolspeler Kevin Costner was zo ontevreden met de regie dat hij zelf het heft in handen nam. Bovendien schijnt Costner - die de meeste stunts zelf wilde doen - een paar keer net aan de dood te zijn ontsnapt. Kortom, Waterworld viel letterlijk en figuurlijk bijna in het water. Begin augustus ging de film in Amerika en Engeland in première en wat blijkt? De recensies zijn lovend en de inkomsten stijgen inmiddels naar recordhoogte. Tussen al het spektakel valt zowaar ook nog een verhaal te ontdekken. Het gevreesde Ozon-scenario komt uit. De temperatuur op aarde is flink gestegen, al het poolijs is gesmolten en er is geen stukje droog land meer te ontdekken. De maatschappij is totaal ontwricht. Er worden kunstmatige eilanden aangelegd met drijvende steden, maar jullie raden het al, met de rechtsgang op die eilanden wordt het niet al te nauw genomen. Zeker niet als de Smokers (onder leiding van bad guy Dennis Hopper) hun meedogenloze aanvallen op de resterende stukjes beschaving lanceren. De redding ligt natuurlijk in de handen van slechts één man; Kevin Costner, alias Mariner. Waterworld draait vanaf 28 september in de Nederlandse bioscopen. Niet lang daarna zal trouwens ook Waterworld voor de SNES verschijnen. De producent? Ocean, dat kon bijna niet missen.

WATERWORLD T-SHIRTS

Stuur ons voor 15 oktober een briefkaart met je naam, adres en telefoonnummer, vermeld daarbij het woord 'Waterworld', en je maakt kans op één van de vijf exclusieve Waterworld t-shirts!

ELECTRONIC ARTS KLAAR VOOR '96


We krijgen een ijs- en ijskoude winter met NHL '96.



NBA '96: Geef ons maar Larry Bird en Michael Jordan.

Sport-specialist Electronic Arts heeft haar line-up voor volgend jaar al gereed. In de startblokken staan NHL '96, FIFA Soccer '96, NBA Live '96, PGA Golf '96 en John Madden Football '96. Gelukkig hoef je er niet tot volgend jaar op te wachten, want volgens leverancier PMR staan al deze releases (SNES, MD, Saturn en PlayStation) gepland voor oktober. Sportief als we zijn, zullen wij ook deze versies binnenkort aan een diepgaand onderzoek onderwerpen.

NIEUWS!



GAMEBOY KRIJGT joystick

Een joystick voor de Game Boy. Het ei van Columbus? Het principe kan bijna niet simpeler; steek het kleine pionnetje door het grijze ringetje, haal de plakstrip van dit ringetje af en plak het geheel bovenop de controller van de Game Boy. Klaar. De Game Boy joystick gaat f 7,95 kosten en is verkrijgbaar bij Bart Smit, Intertoys en V&D.

KOMBAT KLAAR!

MORTAL KOMBAT 3

Half oktober breekt de hel weer los, want dan verschijnt het veelbesproken derde deel uit de Mortal Kombat-cyclus. In tegenstelling tot wat oorspronkelijk door Acclaim werd gemeld, verschijnt Mortal Kombat 3 wel degelijk voor MegaDrive, Game Gear, SNES en Game Boy en pas later voor PC, PlayStation en Saturn. Mortal Drie is gebaseerd op deel 1 en 2. Da's logisch, zul je zeggen, maar het grappige is dat we onder de veertien vechters (waarvan acht nieuwe personages) zes oude bekenden uit deel 1 en 2 zullen tegenkomen. De 32-meg van MK3 staat uiteraard weer propvol met special moves en verborgen goodies (karakters, decors). De twaalf nieuwe decors zijn voorzien van fraaie diepte-effecten en er kan nu ook op twee verdiepingen worden geknokt. Bovendien kunnen we een nieuw symbolensysteem verwachten dat nog meer kracht en geheime akties aan het spel toevoegt.



MK 3 komt niet alleen op de PlayStation en Saturn, maar ook op PC, MegaDrive, Game Gear, SNES en Game Boy.

KOMBAT MOVIE

In de Power Unlimited van april gaf Michael alle details over de nieuwe Mortal Kombat film. Het enige dat nog ontbrak, was de release-datum. Je begrijpt het al, we hebben goed nieuws. Mortal Kombat The Movie gaat op 5 oktober in Nederland in première. Vanaf die datum kun je kennismaken met de bloedstollende aktie van Liu Kang (Robin Shou), Johnny Cage (Linden Ashby) en Sonya Blade (Bridgette Wilson).
Geleid door de machtige Thunder God Rayden (Christopher 'Highlander' Lambert) gaan de drie op zoek naar een manier om de vierarmige Prins Goro een loer te draaien, voordat hij met zijn duistere krachten na de Outworld ook de aarde in zijn macht krijgt. Meer weten? Ren op 5 oktober naar de bioscoop of duik op internet naar de officiële Mortal Kombat-site (http://www.mortalkombat.com/kombatbegins).



Op 5 oktober gaat Mortal Kombat The Movie in première.

GAME SWOP KING

Genoeg van je oude games, maar geen geld voor nieuwe spellen? Misschien dat de Game Swop King je uit de brand kan helpen. De Game Swop King is gevestigd in een winkel in Den Haag en richt zich op de ruilhandel met Sega- en Nintendo-spellen. Je kunt niet alleen in de shop je spellen ruilen, maar ook via de post. Men vraagt echter wel een tientje bemiddelingskosten per spel, een bedrag dat lager wordt naarmate je meer spellen wilt ruilen. De Game Swop King is gevestigd aan de Jan Luykenkade 46 in Den Haag. Wil je meer informatie, bel dan naar 070-3841818.

IN DE ARCADE

Daytona USA met Andreas & Michael

Samen met Michael ging ik weer eens een kijkje nemen in de plaatselijke speelhal om onze krachten te meten op de verschillende kasten. Helaas was er niets nieuws binnengekomen en na een paar rondjes MK3 konden we de Daytona-verleiding niet meer weerstaan. We wisselden eventjes een paar meier aan zuur verdiend PU-geld om en namen plaats in de stoeltjes. Nadat we alle guldens in het gleufje hadden gedropt, waren we klaar voor de ultieme race.

LOSGESLAGEN BEESTEN

Nu moeten jullie weten dat Michael en ik allebei in een vorig leven formule-1 coureurs zijn geweest, dus het zou hard tegen hard worden. Nadat we onze engines hadden gestart, en het licht op groen sprong, spoten we weg in de beginner-mode. Vechtend om de eerste plaats, bijna de versnellingspook uit de kast rukkend, raasden we als maniacs door het level heen.

Het werd tijd voor een wat moeilijkere uitdaging en we schakelden over naar de advanced-track, waar we weer als twee losgeslagen beesten de startlijn afschoten. Nadat we alle computerwagentjes hadden afgeschud en zij aan zij op de overwinning afscheurden, kwamen we voor een impasse te staan. Een van ons twee moest het onderspit delven en wel door keihard de baan afgeslingerd te worden door de ander.

Augustus was een nogal lauwe arcade-maand. Echt spectaculaire nieuwe games waren er niet en iedereen leek nog druk bezig met het leren van de special moves van MK3 en Killer Instinct. Om deze kasten staan dan ook hele horden gasten te duwen en te trekken om ook maar een glimpje van de vingers van de plaatselijke knoppenheld op te kunnen vangen.

Net voor de tunnel begonnen we tegen elkaar in te sturen. Iedereen in de arcade had inmiddels zijn kast verlaten en schaarde zich achter de twee Daytona stoelen, waar het er wild aan toe ging. De spanning was om te snijden en achter ons werden de eerste weddenschappen afgesloten.

TOTAL-LOSS

De tunnelopening naderde en het werd stil in de speelhal. Iedereen hield zijn adem in toen we met zijn tweeën frontaal tegen de tunnelwand knalden en total-loss door alle andere wagens werden ingehaald. Genoeg gekheid. Nu was het hard tegen hard en zou de expert-racebaan onveilig gemaakt moeten worden. Achter ons werd druk gespeculeerd en de inzet verhoogd. De klagende speelhal-opzichter werd tijdelijk op het toilet opgesloten en vrienden en familie werd gebeld en over deze spectaculaire krachtmeting ingelicht.

OP DE SCHOUDERS

Uren later was de stand 358-358 en waren alle guldens op. De twee Daytona-kasten waren roodgloeiend en de speelhal totaal afgebroken door de waanzinnig geworden meute. Een dergelijk schouwspel hadden ze nog maar zelden meegemaakt. Op de schouders van het publiek werden we naar buiten gedragen, waar we handtekeningen uitdeelden en met alle meisjes op de foto gingen. Doodmoe maar voldaan sleepten we ons naar huis. Het leven van een arcadeheld is zwaar.

ANDREAS







BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJORN
Test in Frankrijk Killer Instinct, komt terug in Nederland en rijdt meteen zijn Ford Sierra Turbo 2.0 Injectie Super Cool tegen een nietsvermoedende Amsterdamse Mercedes. Te veel adrenaline, weet je wel.
SPEL VAN DE MAAND:
Vectorman (MegaDrive)

KEES
Op vakantie terwijl Killer Instinct, Primal Rage, Virtua Fighter Remix en Shin Shinobi Den voor 'm klaarlagen. Lekker getimed...
SPEL VAN DE MAAND:
Huh? Spel van de maand?

MICHAEL
Nam samen met Andreas het werk uit handen van Kees. Is nu zelf weer aan vakantie toe.
SPEL VAN DE MAAND:
Batman Forever (SNES)

LAURA
Power Unlimited's eigen Snow White heeft haar prins al lang gevonden. Graag geen aanzoeken meer.
SPEL VAN DE MAAND:
Lemmings 3D (PC)

DAVID
Werkt nog altijd achter de schermen aan een interactieve Power Primeur.
SPEL VAN DE MAAND:
Stress Unlimited

THOMAS
Kuifje en Obelix zijn oké, maar Killer Instinct slaat letterlijk alles.
SPEL VAN DE MAAND:
Killer Instinct (SNES)

BAS
Deed een spoedklusje op de Saturn en praat nu alleen nog maar in het Japans.
SPEL VAN DE MAAND:
Myst (Saturn)

BEN
Windows '95 wel of Windows '95 niet? Ben is er nog niet helemaal uit. Microsoft wel.
SPEL VAN DE MAAND:
Star Trek TNG, A Final Unity (PC)

ANDREAS
Iedereen die denkt dat je Chow Yun Fat bij de Chinees kunt bestellen, komt bedrogen uit (en er waarschijnlijk ook niet levend vanaf).
SPEL VAN DE MAAND:
Shin Shinobi Den (Saturn)

ED
Eindelijk is Ed gevallen voor de charmes van een goede platformer!
SPEL VAN DE MAAND:
The Mask (SNES)

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en kadootjes naar:
**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM**

DE BEKENTENISSEN VAN:



Andreas

ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Nog drie credits, press continue.'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Collums.'

SUPER BABE:
'Joan Chen.'

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
'Winnen.'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
'Haring.'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Veel vlees eten.'

HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Kirby's Dream Land 2 voor de Game Boy.'

FAVORIETE DRANK TIJDENS HET SPELEN:
'Force 10.'

SYLVESTER S. OF ARNOLD S.:
'Chow Yun Fat!'

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Benson & Hedges.'

GOT IT, SEEN IT, TRIED IT:
'Reptile onzichtbaar maken.'

GROOTSTE AMBITIE:
'Beter leren hoofdrekenen.'

FAMOUS LAST WORDS:
'Even de stekker in het stopcontact steken...'

POWER UNLIMITED'S Games top-10

NINTENDO POWER top-10



1. (3) Donkey Kong Land (Game Boy)
2. (6) Kirby's Dreamland II (Game Boy)
3. (-) Obelix (Game Boy)
4. (-) Obelix (SNES)
5. (5) The Lion King (Game Boy)
6. (1) Addams Family Values (SNES)
7. (4) The Lion King (SNES)
8. (2) International Superstar Soccer (SNES)
9. (8) Fifa Soccer (Game Boy)
10. (-) Super Mario Kart (SNES)

SEGA POWER top-10



1. (2) Fifa Soccer 2 (MegaDrive)
2. (1) Theme Park (MegaDrive)
3. (-) Street Racer (MegaDrive)
4. (3) The Lion King (MegaDrive)
5. (5) Road Rash 3 (MegaDrive)
6. (-) Roadrunner Desert Demolition
7. (10) Mortal Kombat II (MegaDrive)
8. (-) X-Men (MegaDrive)
9. (6) Toughman Contest (MegaDrive)
10. (-) Ms. Pack-Man

PC POWER top-10



1. (-) Star Trek TNG, A Final Unity
2. (1) Full Throttle
3. (5) Space Quest 6
4. (6) Flight Unlimited
5. (2) Flightsimulator 5.1
6. (3) Dark Forces
7. (7) Terminal Velocity
8. (-) Lost Eden
9. (-) Dungeon Master II
10. (4) Super Street Fighter 2 Turbo

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES

Super Turrican 2 (september)	8,9
The Flintstones (juni)	8,8
Kirby's Dream Course (juni)	8,8
Soccer Shootout (september)	8,5
Addams Family Values (juli/augustus)	8,5
Earthbound (september)	8,3
Loony Tunes Basketball (juli/augustus)	8,3
Rise Of The Phoenix (juni)	8,2
Mr. Tuff (september)	8

MEGADRIVE

Primal Rage (september)	8,3
Batman & Robin (juni)	8
Toughman Contest (juni)	8
Alien Soldier (juni)	8
Comix Zone (juni)	8

SATURN

Virtua Fighter (juli/augustus)	9,2
Clockwork Knight (juli/augustus)	8,9
Daytona USA (juli/augustus)	8,5
Victory Goal (juli/augustus)	8,3
Panzer Dragoon (juli/augustus)	8
Pebble Beach Golf (juli/augustus)	8

PC CD-ROM

Full Throttle (juli/augustus)	9
Virtual Pool (september)	8,5
Super Street Fighter II Turbo (sept.)	8,5
FX Fighter (september)	8,5
Metal Marines (juni)	8,5
Ultimate Doom (september)	8,3
Bioforge (juni)	8,1
Flight Unlimited (september)	8
Slipstream 5000 (september)	8
Terminal Velocity (juli/augustus)	8
SimTower (juli/augustus)	8
Jungle Strike (juni)	8
Super Karts (juni)	8
Atari 2600 Action Pack Windows (juni)	8

PLAYSTATION

Tekken (september)	10
Toshinden (september)	9,2
Motor Toon G.P. (september)	8,6
Ridge Racer (september)	8,4

KILLER I

Eindbaas Edwin sprak het volgende in op Bjørn's antwoordapparaat: "Nintendo heeft een nieuw vechtspel, het ligt in Parijs dus daar moet je heen, zie maar hoe je er komt." Oké bevel is bevel, dus ik belde Thomas. Een paar uur later zaten we in de auto. Vive la France! Killer Instinct hadden we al in de arcades gezien dus onze verwachtingen waren hoog gespannen. Of deze verwachtingen uitkwamen wisten we pas 5 uur en 600 kilometer later.

Baas boven baas.



Glacius maakte met zijn ruimteschip een noodlanding op aarde.

ULTRATECH

'De vervuiling heeft het milieu danig verzwakt, regeringen zijn gevallen, chaos heerst en geweldige megabedrijven bestrijden en vernietigen elkaar om een zo groot mogelijk deel van de rijkdom der aarde te bemachtigen', aldus de handleiding. 'In deze troosteloze wereld verheft slechts één enkel bedrijf, Ultratech, zich boven de anderen. Ultratech gaat de confrontatie met zijn tegenstanders niet aan, maar profiteert van de onderlinge strijd door de verschillende partijen wapens te leveren. Maar de verkoop van wapentuig is niet de enige winstbron voor Ultratech. Hun divisie 'amusement' produceert het hoogst gewaardeerde TV-programma van de toekomst: Het Killer Instinct Toernooi'.
En nou komt ie, de oppeppende strijdkreet uit de handleiding (keelgeschraap, ahum!): 'Er is meer nodig dan fundamentele moves en dodelijke speciale aanvallen om dit toernooi te winnen. Er is een wil, nee, een vurige wens, nee, een Killer Instinct voor nodig!' Jeetje wat een gezeik.

VECHTERS

Wie zijn de vechters deze keer? Zonder de SNES aan te zetten weten we het al zo ongeveer: de verbitterde maar oersterke en knappe Amerikaan, de mutant en de Cammy look-alike.
Eén punt hebben we al binnen: de Amerikaan blijkt een ex-bokser te zijn genaamd **T.J. Combo**. Hij was vroeger de wereldkampioen zwaargewicht boksen maar zijn titel werd hem ontnomen omdat hij nogal wreed zijn tegenstanders afmaakte. Wat is daar nou mis mee?
Twee punten! De Cammy look-alike is er ook! **B. Orchid** is een geheime agente van een nog geheimere groep die een onderzoek instelt naar de verdwijningen rondom het Killer Instinct Toernooi. Het enige verschil met Cammy: Orchid heeft grotere borsten (die werken ook als wapen, maar hierover later meer).

MUTANTEN

Verder bestaat het team bijna geheel uit mutanten met uitzonderingen van **Jago**, een krijger-monnik uit Tibet, die door de monniken naar het Killer Instinct toernooi werd gestuurd om het kwade in zichzelf te vernietigen (wie durft er te beweren dat vechtspelletjes niet rustgevend zijn) en **Chief Thunder** een Cherokee-indiaan in de VUT die op zoek is naar zijn verdwenen broer Eagle.

Onder de mutanten bevinden zich een weerwolf (**Sabrewulf**) die aan lycantrophy lijdt (huh?), een dino (**Riptor**) die voortgebracht is door een van Ultratech's DNA-manipulatie projecten, een skelet (**Spinal**) waarvan we alleen weten dat hij ruim 2500 jaar oud is, een buitenaards wezen (**Glacius**) die neerstortte met zijn ruimteschip en gevangen werd genomen door Ultratech, een misdadiger (**Cinder**) die vanwege een mislukt chemisch experiment (hij veranderde in één grote vlam) straftijd verkorting kreeg en als laatste **Fulgore**, een door Ultratech ontwikkelde cybernetische soldaat.



Jago ziet de cybernetische soldaat Fulgore op zich afkomen.

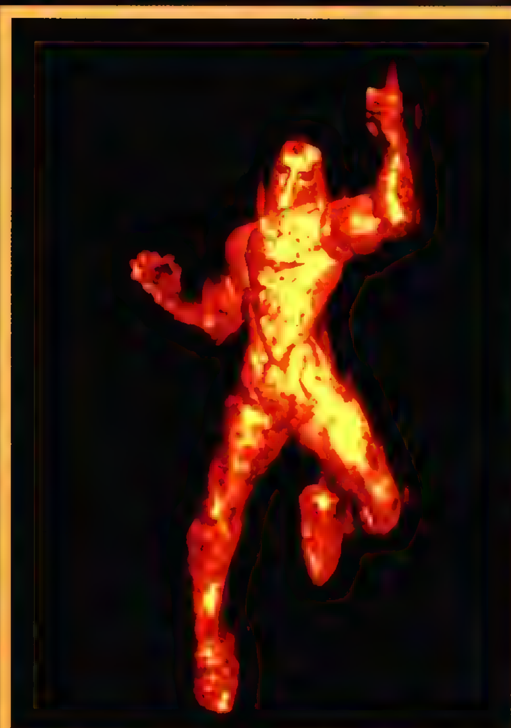


Sabrewulf: een meedogenloze weerwolf met de grijns van een hyena.



Spinal ziet er goed uit voor z'n leeftijd.

NSTINCT



Een mislukt experiment veranderde Cinder in een wezen van helse vlammen.

EINDBAAS

En dan is er **Eyedol**, leeftijd onbekend, lengte onbekend, gewicht onbekend, hm... Eyedol is de eindbaas van het Killer Instinct Toernooi. Je kunt hem niet kiezen uit de spelerslijst (tenminste, niet zonder speciale code!). Over hem kunnen we kort zijn: Goro met een diepgewortelde haat voor gamers die het tot het einde van Killer Instinct kunnen brengen.

SPECIAL MOVES

Elke vechter heeft een flink aantal wrede special moves! Naast de gewone vuurballen en superkicks kunnen ze van gedaante verwisselen, teleporteren, onzichtbaar worden, combo's uitdelen en nog veel meer. Een aantal voorbeelden: Orchid verandert in een vlammende poema, Jago heeft een laserzwaard, Fulgore heeft een 'plasmaport', waarmee hij bliksemsnel van de ene plek naar de andere kan flitsen, Chief Thunder heeft een brandende hanekam, Riptor gebruikt zijn dodelijke staart en Sabrewulf heeft een ijselijke huil-kreet die door merg en been gaat.

COMBO'S

Hét grote verschil met andere vechtspellen is dat je bij Killer Instinct extra punten krijgt voor mooie combinaties van special moves. Als dat gebeurt is het ook een prachtig gezicht: bloed spat overal heen en de slagen klinken als machinegeweerschoten. Als je uitgemept bent, krijg je op het scherm te zien hoeveel combo's je hebt gemaakt en een commentaarstem roept bijvoorbeeld vrolijk: Ultra-combo!!! of Brutal!!! of Hyper!!!. Ook krijg je veel punten als je een combo van je tegenstander onderbreekt. Dat heet een combobreaker. Maar je kunt alleen een combo breken door een speciale combobreaker move.



Cinder brandt nog een gaatje in Spinal.



Orchid gebruikt haar special move 'Fire Cat' tegen Riptor.

FINISHING MOVES

Het allerwreedste zijn de finishing moves (in Killer Instinct heten ze dangermoves). Het zijn er heel wat. Tot nu toe hebben we de mooiste gezien van Fulgore: hij trekt zijn kop uit elkaar waarna er een machinegeweer voor in de plaats komt waarmee hij de tegenstander compleet lek schiet. Orchid trekt haar bloesje open waardoor de ogen van de tegenstander van ontzag uit elkaar spatten. Orchid kan ook een tegenstander met haar zwaard doormidden klieven waarna ze het overblijfsel aan haar hoge hakken rijgt. Cinder laat met een soort vlammenwerper zijn tegenstanders tot halfgare biefstuk aanbranden.

De vechters kunnen nóg iets leuks: hun tegenstander na het verlies extra vernederen door ze een lullig dansje te laten uitvoeren. Je krijgt dan natuurlijk extra 'humiliation points!' Humor ten top!



Jago de krijger-monnik uit het geheimzinnige Tibet.



Riptor verenigt dierlijke kracht met menselijke intelligentie.

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	8³
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁸

- Prachtige graphics
- Heerlijke bediening
- Orchid met bloesje open

SNES
Prijs: ƒ 179,- Bfr.ca. 3240
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel.03402-51353

9

Killer Instinct is het beste vechtspel dat wij tot nu toe hebben gezien. Prachtige graphics zijn gecombineerd met keiharde aktie en fantastische special moves. Jammer dat we het maar eventjes konden spelen in Parijs, maar na zo'n positief verhaal krijgen we van Nintendo vast wel een eigen cartridge kado(?) Orchid krijgt een nominatie voor Killer Babe van het jaar en Killer Instinct een nominatie voor vechtspel van het jaar. Kill Kill!

LES VOYAGEURS, BJØRN ET THOMAS



COMIX ZONE

In het juninummer schreef ik over de testversie van Comix Zone dat het spel, als men er nog het een en ander aan zou verbeteren, heel erg tof zou kunnen worden. Zouden ze naar me geluisterd hebben?



VERBETERD

Al bij het aanzetten van de console merk ik dat er flink aan het spel is gesleuteld, sinds ik de bêta-versie testte. Zelfs de muziek is verbeterd, al is het deuntje hetzelfde gebleven. De graphics zijn veel mooier geworden en er is een openingsverhaaltje dat in mijn testversie nog ontbrak.

Sketch Turner, aldus de intro, is een striptekenaar uit New York die op een goede dag de grootste fout maakte, die je als striptekenaar kan maken. Hij tekende tijdens een verschrikkelijk onweer! En dat terwijl hij donders goed wist dat hij daarmee het noodlot tartte, maar ja, deadlines zijn nu eenmaal deadlines en zijn verhaal over de kwade professor, in een wereld vol monsters en gemuteerde creeps, moest de volgende ochtend op de tafel van zijn baas liggen.

IN DE STRIP

Ineens sloeg de bliksem Turner's kamer in en rolde er een bal vol esoterische energie in zijn bijna voltooide pagina's. Er volgde een oorverdovende knal en Turner werd bij zijn nek gegrepen door een arm die uit zijn stripverhaal kwam. Het was de professor zelf die onze tekenaar een lesje kwam leren. Hij zwoor dat Turner zou sterven, maar eerst zou hij de verschrikkelijke gevaren van zijn eigen creatie moeten trotseren.

Zo belandt Sketch in zijn zelfgetekende comic en moet je hem, bijgestaan door zijn aantrekkelijke assistente Melissa Cyan, uit een aantal penibele situaties redden. Er moet gevochten worden met monsters, gigantische torren en agressieve oversized horzels.

GOODIES

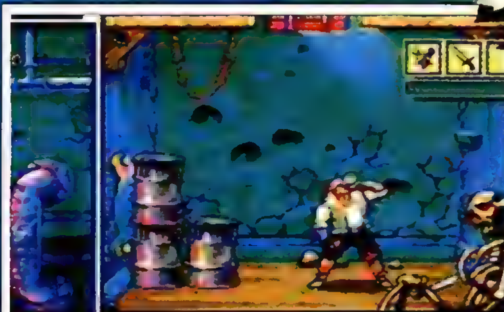
Alle vechtmoves zitten onder de A-knop, maar veranderen afhankelijk van de afstand tussen Sketch en de vijand. Ook kan je met de richtingsknoppen de verschillende klappen veranderen. Onderweg kom je goodies tegen, die je nodig hebt om je heelhuids door de strip heen te vechten. Zo liggen er energiedrankjes, handgranaten en werpmessen verstopt in donkere hoekjes en in houten opslagkisten.

SUPERSTRAK

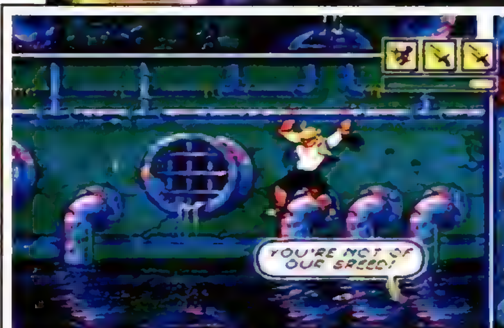
Om terug te komen op de veranderingen in de uiteindelijke versie, moet ik absoluut even de graphics roemen. Deze zijn superstrak en lopen nu ook vloeiend door. Het spel is uitgebreid met een flink aantal pittige stages. Aan het eind van het tweede deel kom je bijvoorbeeld in een ring te staan met bijna alle vijanden die je in de vorige levels hebt verslagen. En probeer daar maar eens zonder kleerscheuren doorheen te komen.



Zo zitten wij ook elke nacht recensies te schrijven.



Even een pilske pakken.



Gaan we racistisch worden?



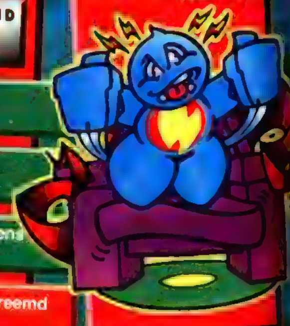
Even een monstertje aanbranden.

Comix Zone is perfect afgewerkt en absoluut een erg leuk spel geworden. Het is qua verhaal en avontuur echt een hele vette combinatie tussen platform en beat 'm up. Vooral de manier waarop je van plaatje tot plaatje verder het stripverhaal induikt, is erg goed uitgewerkt.
ANDREAS

RAPPORT

GRAPHICS	95
GELUID	90
ORIGINALITEIT	95
SPEELBAARHEID	80

- ▲ Avontuurlijk schoppen
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Eindelijk weer eens iets nieuws
- ▼ Beetje vaak en vreemd vechten



MEGADRIVE
Prijs: 139,95 Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

9



Op je knieën bitch!



GRATIS BLUE BRAIN MET 17 FUNCTIES



EN 'N PAS OM MEE TE PINNEN

De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK

SUPER MAR

Terwijl Sega en Sony de toekomst inrollen met 32-bit systemen, virtual reality, turbo-injectie joysticks en supersonische megagames doet Nintendo een stap terug in de tijd. We schrijven begin jaren tachtig, de geboorte van de NES en van Mario. Deze antieke ingrediënten worden opnieuw gebruikt in een gerestylde Mario World. In Parijs mochten wij als eersten een blik werpen op de enige Europese versie van Super Mario World 2 - Yoshi's Island.

ONT-VOERING

Nu we het toch over het verleden hebben zal ik vertellen waar het allemaal mee begon. Lang, heel lang geleden in een ver, ver land (gaaaap) vloog een ooievaar met in zijn snavel een tweeling die zo snel mogelijk moest worden afgeleverd bij de ouders (voor degene die nog geen biologie hebben gehad: baby's worden gebracht door ooievaars). Ineens wordt de ooievaar overvallen door een vreemd wezen dat kraait: "Deze baby's zijn voor mij!". Hij kan echter maar één baby te pakken krijgen, de andere baby valt naar beneden en verdwijnt onopgemerkt richting zee (ja, ik heb het ook drie keer moeten lezen voordat ik dat voor me kon zien).

RUG-LANDING

De kidnapper is Kamek, een slechterik uit het Koopa Koninkrijk. Kamek had een droom gehad dat een tweeling ongeluk zou brengen voor de Koopa familie. De sukkel merkt pas als hij terugkomt in zijn kasteel dat er een baby ontbreekt en hij roept zijn handlangers bij elkaar. Op zich al een sterk verhaal, maar let op, nu komt het: de baby was niet in zee gevallen maar veilig beland op Yoshi's rug! Yoshi woont op Yoshi's Eiland, een gezellige plek waar het sterft van de Yoshi's die vredig en kalm leven. Goed, om een lang verhaal kort te maken: de Yoshi's besluiten dat ze de baby gaan helpen om zijn broertje te zoeken. Een voor een zullen de Yoshi's baby Mario volgens een estafettesysteem helpen. De groene Yoshi mag beginnen.



Geen vriendelijke aapjes in de jungle.

POTLOOD

Nu weet je dus eindelijk waar het allemaal mee is begonnen. Leerzaam en interessant, niet? Inderdaad, het interesseert je allemaal niks, je wilt gewoon weten hoe die nieuwe game speelt! Omdat het hier gaat om versie 2 van Super Mario World lijkt het spel op zijn voorganger, maar wel met een paar grote verschillen. Wat het eerst opvalt is de nieuwe tekenstijl. Mario en Yoshi en vooral de achtergronden lijken wel met potlood getekend. In het begin lijkt dat een beetje knullig maar als je eenmaal aan het spelen bent is het wel leuk om te zien. Het is in ieder geval weer wat anders.

Het tweede grote verschil is dat je eigenlijk helemaal niet met Mario speelt, hij is alleen maar lastig, maar met Yoshi. Mario zit op zijn rug en telkens als je door iets geraakt wordt, zweeft Mario omhoog. Je moet er dan zo snel mogelijk weer achteraan omdat hij anders door de Koopa-krengen gepakt wordt en dan verlies je een leven.

EIEREN SPAREN

De basismoves van Yoshi komen bekend voor. Hij kan vijanden opslokken en weer als projectiel uitspugen en hij kan natuurlijk springen. Zijn nieuwe kunstje is het sparen van eieren voor munitie. Dat gaat alsvolgt: slok een vijand op, druk naar beneden en voila: een ei. Yoshi kan zo maximaal 6 eieren meenemen om die later als munitie te gebruiken.

Je spuugt ze deze keer ook niet zo maar uit. Je moet eerst op de vuurknop drukken waarna je een richtkruis op het scherm ziet. Als die op de juiste plek is, moet je nog een keer op de vuurknop drukken om een ei in die richting te lanceren.

Nog mooier is om een groene meloen op te eten. Yoshi kan dan de meloenpitten uitspugen zodat je een soort mitrailleur-effect krijgt. Wil je helemaal de bink uithangen dan moet je hetzelfde proberen met een rode meloen (vuur spugen) of een blauwe meloen (ijs spugen).

YOSHI-COPTER

Er is overigens een manier om wel met



IO WORLD 2
Yoshi's island


Mario spelen onder toezicht van Frank van Nintendo.

Mario te spelen. Als je een superster opeet verdwijnt Yoshi eventjes en kan je met de kleine Mario voor een korte tijd rondrennen. Dat kan handig zijn als je door kleine openingen moet waar Yoshi niet doorheen kan. Met Mario kan je dus niet zo veel doen. Met Yoshi duidelijk wel, want je kan hem met metamorfose-bellen zelfs tijdelijk veranderen in een helikopter, een tank, een onderzeeboot, een trein of een auto. Meestal moet je dan heel snel een parcours afleggen, voordat de tijd op is en Yoshi weer gewoon in zichzelf verandert.

VERSCHILLEN

SMW 2 bestaat uit zes werelden met elk acht levels. In level vier en acht van elke wereld moet je het opnemen tegen eindbazen. In die werelden zie je overigens een hele hoop dat je al kent van andere Mario World of Mario Land spellen, maar ook heel wat nieuwe dingen. Er zijn bijvoorbeeld veel meer verschillende vijanden. Sommige moet je zes keer raken, andere veranderen van gedaante.
De hindernissen zijn ook anders, dus soms moet je even puzzelen. Zo kom je bijvoorbeeld een blok tegen dat een obstakel vormt. Je kan niet verder tenzij je op het blok springt waardoor het dunner wordt en langer. Hij dient dan ineens als brug die je nodig hebt om over een afgrond te komen. Dat soort dingen geven je een lekker intelligent gevoel van 'goh wat heb ik dat toch weer slim opgelost, huhhuh'.

NEEM EEN BLOEMETJE MEE

Aan het einde van elk level spring je door een ring, die dan als roulettewiel gaat draaien. Als hij op een bloem komt, beland je in een bonuslevel. Je moet dus tijdens het spelen zoveel mogelijk bloemen verzamelen zodat je aan het einde meer kans hebt dat het roulettewiel op een bloem komt! Er zijn zes bonuslevels waar je extra levens kunt verdienen, dus ze zijn wel belangrijk!

TECHNIEK

Tot slot nog even twee technische zaken. SMW 2 maakt gebruik van de Super FX2-chip. Het is mij niet helemaal duidelijk waarom, maar hij zit er echt in. Misschien is het omdat er wordt ingezoomd en naar alle kanten wordt gedraaid of omdat er zoveel karakters zijn en meerdere voor- en achtergronden.
Een leuk ingrediënt is de batterij. Je kunt drie spelletjes vastleggen zodat je niet vier dagen achter elkaar hoeft te spelen. Zo, nu hoef je de cartridge niet meer open te schroeven!



Super Mario World 2 is een stuk pittiger dan zijn voorganger. De nieuwe stijl van tekenen komt prettig over en de speelbaarheid is fantastisch. Nintendo bewijst dus weer eens dat je niet uitsluitend aandacht aan de technologie hoeft te schenken maar dat je ook met conventionele apparatuur prachtige games kunt maken. Mario zal ook nu weer voor een grote hit zorgen, en mijn zegen heeft hij vast en zeker.

BJORN

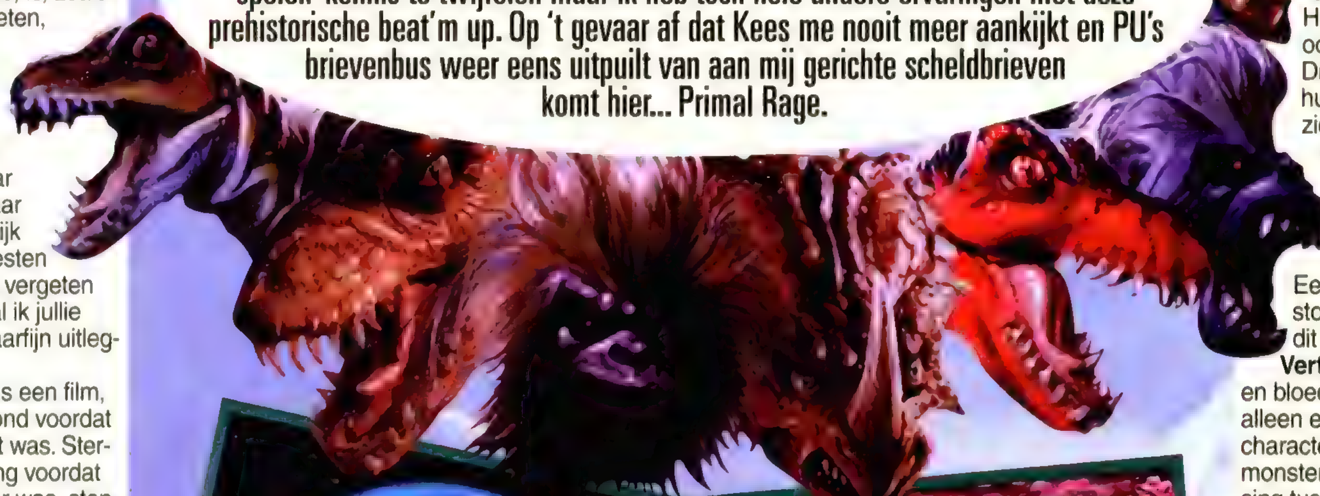

Yoshi wordt gebeten door koekie-monster.


De nieuwe tekenstijl is leuk, maar wel even wennen



PRIMA

Zoveel mensen, zoveel zinnen. Of anders gezegd; over smaak valt niet te twisten. Vorige maand testte Kees de MegaDrive-versie van Primal Rage. Nu ben ik de laatste om aan Kees z'n beoordelingsvermogen en spelen-kennis te twijfelen maar ik heb toch hele andere ervaringen met deze prehistorische beat'm up. Op 't gevaar af dat Kees me nooit meer aankijkt en PU's brievenbus weer eens uitpuilt van aan mij gerichte scheldbrieven komt hier... Primal Rage.



JURASSIC PARK

Primal Rage, is, zoals jullie wel weten, afkomstig uit de speelhal. Dat spel kwam daar niet zo maar terecht, maar waarschijnlijk zijn de meesten van jullie al vergeten hoe. Dat zal ik jullie eventjes haarfijn uitleggen.
Er was eens een film, die al bestond voordat hij gemaakt was. Sterker nog, lang voordat de film klaar was, stonden de kranten er al bol van, je kon geen TV-zender inschakelen of je zag er reclame voor. Je kon geen speelgoedwinkel of supermarkt binnenlopen of je zag poppetjes, vaatdoeken, kussenslopen, rugzakken, videogames enz. Je raadt het zeker al, ik heb het over Jurassic Park. Dinosaurussen in alle maten, geuren, kleuren en smaken. Niemand was dan ook verbaasd dat er in de speelhal een machine werd neergezet waarin de hoofdrollen vervuld werden door dino's. Tegelijkertijd speelde een discussie over geweld in games en met name het wel of niet toelaten van spetterend bloed en uitgetrokken ruggegraten in Mortal Kombat. Dus tel maar op: bloed, uitgescheurde ingewanden en dino's; Primal Rage werd een arcade-knaller. Het spel werd daarna natuurlijk op de console gelanceerd en ik kreeg de SNES-versie in handen. Zucht, was Kees nou maar niet op vakantie.



Planeet Urth.



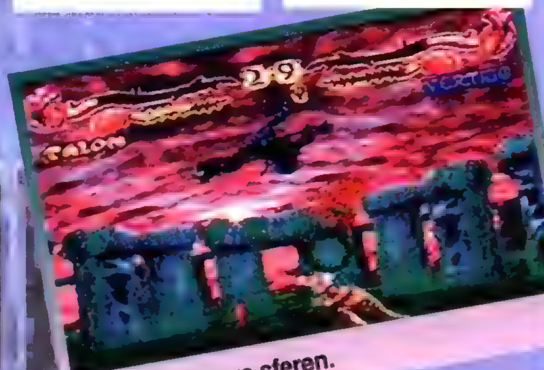
Sauron combineert tegen Vertigo.

DE VECHTERS

In Primal Rage zijn er zeven min of meer gemuteerde prehistorische wezens. **Blizzard**, een soort van aap (King Kong zou zich in zijn graf omdraaien, als hij wist dat dit familie van hem was). **Armadon** is een kloon van de T-rex uit J.P. het biologisch equivalent van een tank dus, en bij jullie misschien beter bekend onder de naam Triceratops. **Chaos** is verstoten familie van Blizzard, hij wast zich nooit en is dus niet louter afhankelijk van special moves. Zo uit JP weggelopen is **Talon**, een prehistorische kangoeroe met een hagedissekoppie en een stel vlijmscherpe klauwen. **Diablo** is, zoals zijn naam al doet vermoeden, rechtstreeks afkomstig uit de hel. Het verbaast dan ook niet, dat als Diablo slecht gehumeurd is, hij zich afreageert op de wezens om hem heen door middel van vuurspugen. Een andere gestoorde reptiel uit dit rijtje is **Vertigo**, oerlelijk en bloeddorstig zoals alleen een videogame-character zijn kan. Het monster lijkt een kruising tussen een boa constrictor, een pitbullterriër en een rat. Nek en staart van Vertigo zijn even lang met het verschil dat aan de kopkant van de nek een soort gehaktmolen vastzit. Hoofd zou ik het namelijk niet willen noemen. En last but not least **Sauron**, koning van de Dino's die zijn troon op een niets en niemand ontziende manier verdedigt.

OP STERK WATER

Heel lang geleden, toen Nintendo nog niet bestond, werd de aarde bevolkt door bovenstaande gedroch-



Vertigo in hogere sferen.



Chaos heeft weer teveel knoflook gegeten.

L RAGE



Dat lijkt Talon ook wel wat.

ten. Een tovenaar voorzag dat het mensenras in de toekomst de macht zou overnemen, dus dacht hij slim te zijn en zette een paar prehistorische viervoeters op sterk water.
Zoals de tovenaar verwachtte, kropen er inderdaad een paar eigenwijze vissen aan land. Langzaam evolueerde deze vissen tot apen. Nog een paar miljoen jaren later begonnen die apen zichzelf mens te noemen. Weer een paar miljoen jaar later, ontstond Nintendo en niet lang daarna roeiden de apen die zichzelf mens pleegden te noemen elkaar uit. Game Over!
Het enige dat overbleef waren ruïnes en een kaal soort maanlandschap. Je raadt het al, die gedrochten op sterk water kwamen tevoorschijn. Ze waaierden uit over de planeet die eens aarde heette en bestreden elkaar om de heerschappij van wat ze nu Urth noemden. Er waren nog een paar mens/apen over en dat kwam mooi uit. Want op een of andere manier vermenigvuldigde deze soort zich zo rap als een kolonie konijnen en op die manier hoefden de prehistorische heersers nooit honger te lijden. Het verbaasde niet dat de mens/apen de prehistorische goden aanbaden alsof het gevleugelde engeltjes betrof, die zoogdieren hadden altijd al rare kuren gehad.

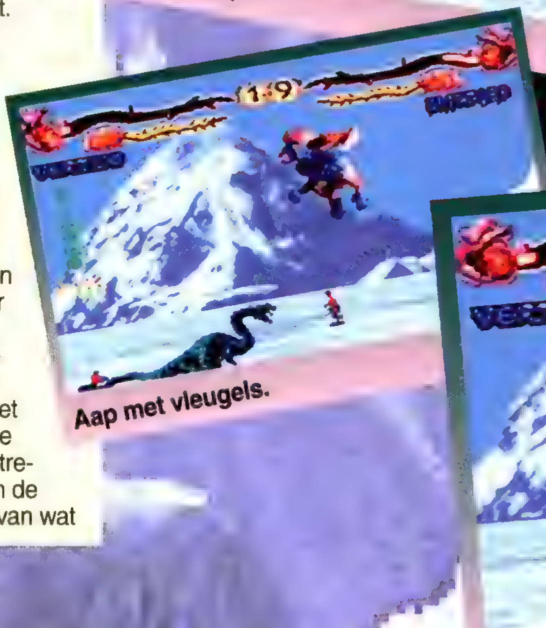
BONUS-RONDE

In een titanenstrijd wordt in Primal Rage dus geknokt om de wereldheerschappij. Daarbij staan bij elk character een scala aan special moves tot je beschikking (acht, om precies te zijn) en bovendien twee fatalities. Als je alle monsters verslagen hebt, kom je terecht in een bonusronde, waar je zoveel mogelijk mensenvlees moet verorberen om je energiebalk te vergroten. Die energiebalk ziet eruit als een stel ingewanden, aangevuld met het centrale zenuwstelsel van de betreffende dino. Als je wordt afgemaakt spettert je 'energiebalk' uit elkaar en wat overblijft is een bloederig papje (hoera!). Heb je de bonusronde achter de rug, dan mag je met een halve energiebalk opnieuw de monsters te lijf, met het enige verschil dat, als je ze in een vorig gevecht met een fatality hebt koudgemaakt, ze dan maar half zo sterk zijn. Heb je iedereen verslagen, dan ben jij heerser van Urth.





Aap of mens?



Aap met vleugels.



Energiebalk of bloedbad?

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	5°

▼ Overbodig bloederig

▼ Graphics

SNES
Prijs: ƒ169,- Bfr. ca. 3060
Fabrikant: Probe/Time Warner
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

6

Sorry folks maar Primal Rage is aan mij niet besteed. Indertijd begreep ik al niet waarom hordes apen zich verzamelden in de arcade om dit spel op de kast te spelen. Het spetterende bloed en de darmen als energiebalk vind ik een beetje overdreven en duidelijk bedacht omdat bloed in een game nou eenmaal verkoopt. Ik weet dat het geen populaire mening is om Primal Rage zo te kraken, maar geef mij maar Virtua Fighter.
MICHAEL



Aerobiz Supersonic

Je kunt niet jong genoeg beginnen om te leren omgaan met werkstress. Hiervoor is Aerobiz op de SNES bijzonder geschikt. Hoe oud je ook bent, je kunt aan het hoofd staan van een grote luchtvaartmaatschappij. En jij neemt alle beslissingen.

AKTIE?

Aerobiz is een spel dat wel van je vraagt om het bijgesloten instructieboekje van voor naar achter te lezen. Zomaar beginnen levert niet veel zinnigs op. Geloof me, ik heb het geprobeerd. Oké, geen probleem, je moet er iets voor over hebben om de grote baas te zijn. Na de nodige studie uit het vijfenvijftig bladzijden tellende instructieboekje leek het me een bijzonder droog spel. Er zijn vier scenario's en bij ieder scenario beschik je over verschillende vliegtuigen en is er een ander startkapitaal. Ik koos voor supersonic travel. Wie weet staat dat wel voor aktie.

EERLIJK ZAKEN DOEN

De wereld van de luchtvaartbusiness draait om geld. En zodra het om geld draait komen er vuile zaakjes om de hoek kijken. Precies iets voor mij. Het leek me wel wat om een klein luchtvaartmaatschappijtje op te kopen en iedereen te ontslaan. Voor het omkopen van de douane of luchthavenpolitie draai ik m'n hand ook niet om. Maar helaas, niets van dit al. De zaken worden op een nette manier gedaan. En dan moet je ook nog proberen om binnen twintig jaar de grootste luchtvaartmaatschappij te worden. Op een eerlijke manier? Kan dat dan?

HARD WERKEN

Je begint met niks, alles wat je nodig hebt moet nog aangeschaft worden. Er staan vier onderhandelaars voor je klaar om zaken voor je te regelen. Luchtroutes en landingsrechten, hotels, reisbureaus en verder alles wat je nodig hebt om het je klanten naar de zin te maken. Tussentijds vergaderen en het bekijken van kwartaal rapporten is belangrijk om op de hoogte te blijven van je vorderingen. Alle besluiten moeten door jou genomen worden. Als je wilt winnen dan is het de bedoeling om overal ter wereld landingsrechten te hebben, het grootste aantal passagiers te vervoeren en uiteraard winst te maken.
Het wordt je allemaal nog eens extra moeilijk gemaakt door politieke onrust in bepaalde landen, oorlog, stakingen en natuurrampen. Verliezen doe je als je luchtvaartmaatschappij geen geld oplevert, een concurrent eerder dan jij marktleider wordt en als er twintig jaar voorbij gaan zonder dat je de doelstelling bereikt. Begin je al overwerkt te raken?

RAPPORT

GRAPHICS	6.0
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	5.5
SPEELBAARHEID	6.0

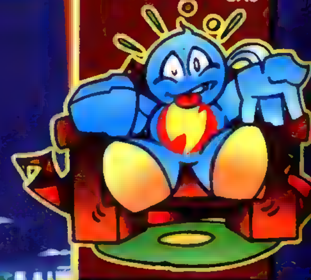
- ▲ Zeer uitgebreid
- ▲ Realistisch
- ▼ Werken is niet leuk
- ▼ Hard werken is helemaal niet leuk

SNES
Prijs: ƒ179,- Bfr. ca. 3240
Fabrikant: Koei
Leverancier: Game World
Tel. 010-4369350

5.8

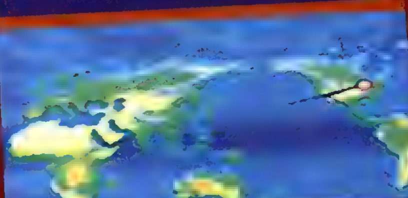
Na een tijd mijn imperium geleid te hebben merkte ik dat ik wallen onder m'n ogen kreeg, aan het kettingroken was en sloten koffie naar binnen goot. En ik lust niet eens koffie. Als je een maagzweer wilt, moet je dit spel kopen. Iedereen die nog niet toe is aan een drukke baan kan beter FX-Fighter spelen.

BAS





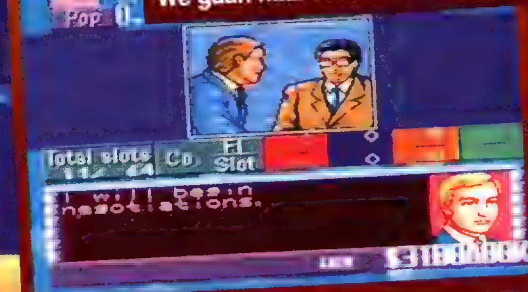
Onze maatschappij staat altijd voor u klaar.



We gaan naar Hawaii.



En nou koppen dicht!



Dat kan dus nog wel even duren.



Vlieg er eens uit.

DIRTRACER FX

Heb je weleens in een 4-wheel Power Wagon gereden of in een formule 1, en wat dacht je van een rally racewagen? Dit is je kans om in een van die drie snelheidsduivels wat modder in het rondte te laten vliegen. Alhoewel, modder...

PICASSO & DALI

Het begin is veelbelovend; de racewagens zien er gelikt uit en je kan ook nog uit verschillende parcoursen kiezen, wat wil je nog meer. “Effe een oefenrondje en dan er tegenaan”, mompelde ik tegen het beeldscherm en begon.
Héé wat zullen we nou krijgen, waar ben ik nu in beland. Het landschap ziet er uit alsof Pablo Picasso en Salvador Dali een avondje flink zijn doorgezakt en daarna dit spel hebben ingekleurd. Iedere denkbare kleur flitst aan je voorbij en dat zorgt ervoor dat het bijzonder moeilijk is om de juiste route te blijven rijden. Dit heeft het vervelende effect dat het lijkt alsof je teveel gezopen hebt en toch in je auto bent gestapt. Om eerlijk te zijn is dit bijzonder irri.

TOTAL-LOSS

De besturing is voor de verandering eens iets te goed. Draai het stuur een beetje te veel en je raakt in een slip. Aangezien het landschap nogal wat hobbels en bobbels heeft, stuiter je bij te hoge snelheid over het scherm.
Er verschijnt zo af en toe een pijltje in beeld dat aangeeft naar welke kant je moet bijsturen. Verwar dit vooral niet met een pijltje dat de richting aangeeft want dat is het niet. Hij geeft wel aan welke kant je moet bijsturen om in het midden van de baan te blijven maar dat is niet altijd slim om te doen, want er zijn verschillende bochten die je beter krap kunt nemen. Pas ook op voor losse stenen op de baan aangezien die je in de grootste moeilijkheden kunnen brengen. Drie keer ergens tegenaan crossen en je auto word total-loss verklaard. Gelukkig heb je er zes tot je beschikking.



M'n eigen Bas-racer.


Ready, set, go!




Je tegenstander blijft op je wachten.

Pijn in je ogen.


Hobbelig weggetje zeg.

ER WORDT OP JE GEWACHT

Vooral het stunt parcours is erg veeleisend wat betreft sturen en snelheid aanpassen. Het Puzzle parcours is precies wat het zegt te zijn. De weg kwijtraken is in dit spel sowieso niet moeilijk maar dit parcours spant de kroon.
Het is mogelijk om tegen elkaar te rijden en dat gebeurt door middel van het bekende splitscreen. Hierdoor wordt je beeld uiteraard nog kleiner en daardoor wordt het nog moeilijker om je weg te vinden.
Als je tegen de computer speelt en achterop raakt, zie je even later je tegenstander, om onduidelijke redenen, rustig op je staan wachten. Eigenlijk is alles in dit spel een beetje onduidelijk.

RAPPORT









- Pijn aan je ogen
- Route is te vaag
- Stuurbekrachtiging te heftig

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Elite
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

4^3

Dirt Racer had misschien een leuk spel geweest als die parcoursen wat duidelijk waren en het sturen niet zo %$#@&* moeilijk. Wat mij betreft had die omgeving er niet zo hypermodern uit hoeven zien. Dit spel heet toch Dirt Racer, nou laat me dan ook wat dirt zien en geen paars blauwe ondergrond.

BAS



MIRAGE

Wild West is terug van nooit weggeweest. Voor de verveelde gamer die Myst, 7th Guest en Critical Path al lang heeft uitgespeeld, betekent dit dat zij hun trekkervingers mogen krommen om Mirage te bedwingen.



Die heeft 't gezellig gemaakt.



Voor wie het nog niet wist.

ONBENUL

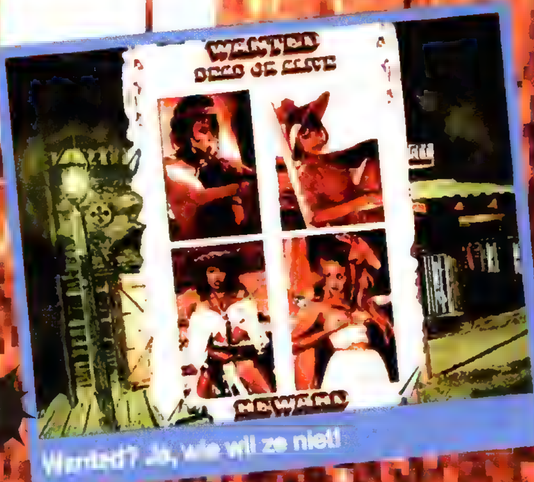
Voordat je de pistolen daadwerkelijk kan laten roken, moet je je er als cavalerist in spé wel eerst van gewissen dat Mirage alleen onder Windows of op een Macintosh draait. Heb je Mirage aan de praat, dan krijg je haarfijn te horen wat je missie is. De knappe luitenant Shooter (What's in a name) is gewond geraakt tijdens een schermutseling met een bende wilden, diep in de Mirage woestijn. En alsof dat niet problematisch genoeg is, hebben de roodhuiden ook nog zijn beeldschone echtgenoot, Jenny, zoekgemaakt. Arm kind.

DEAD OR ALIVE

Jouw uiterst belangrijke en natuurlijk levensgevaarlijke opdracht is om luitenant Hinkepoot te zoeken. Vervolgens moet je dit stuk onbenul opkalefateren en hem helpen zijn vrouw te vinden. En natuurlijk ga je de boeven die Jenny ontvoerd hebben, najagen tot in de diepste diepten van de Hel, mocht dat nodig zijn, en ze mee terug nemen naar je commandant, generaal Grisham. Dood of Levend, that is.



Je kan niet altijd mazzel hebben.



Wanted? Ja, wie wil ze niet!

HULP?

Om deze hachelijke taak tot een goed einde te brengen, begeleidt een Indiaanse scout je naar de berg waar de Mirage woestijn begint. Niet dat je daar nou veel verder mee komt, want zelfs een hele stam verkenners kan je niet helpen om de meest elementaire gebruiksvoorwerpen, zoals een veldfles, wapens en munitie, in het stoffige zand te vinden. Maakt geen fok uit. Misschien is dat juist het spelletje, want de aanhouder wint.

Al snel schitteren de meest wonderbaarlijke sprites op je beeldscherm. Van de ene verbazing morf je in de volgende. Halfblote vrouwen met zware wapens of met lange vilmessen. Boeventronies met pixelpokken. Het kan niet gek genoeg.

TIPS

Om ervoor te zorgen dat je niet net als ik twee keer probeert zelfmoord te plegen en Mirage voorgoed van je desktop verbant, zijn hier een paar tips om je aan de slag te krijgen.

Na de briefing van generaal Grishum, sta je aan de voet van een berg. Behalve een veldfles, munitie en een six-shooter, vind je daar ergens het Cavalerie Boek. Open het boek en speel het filmpje. Vervolgens ga je naar de Virtual Reality kamer, waar je een van de vier deuren kiest. Ga naar links of naar rechts. Voor je zie je de deur naar de spookstad. Ga naar binnen en klik op de poster aan de muur. Verder zoek je het zelf maar uit.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	5°

▲ Mooie graphics

▲ Zuiver geluid

▼ Gameplay niet bepaald opzienbarend

PC/MACINTOSH CD-ROM

Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/33, 8 Mb, Windows 3.1, Double speed CD-ROM drive, muis. Macintosh LC 6Mb, kleurenmonitor.
Fabrikant: Atlantis Interactive
Distributeur: Artware
Tel. 01828-11641

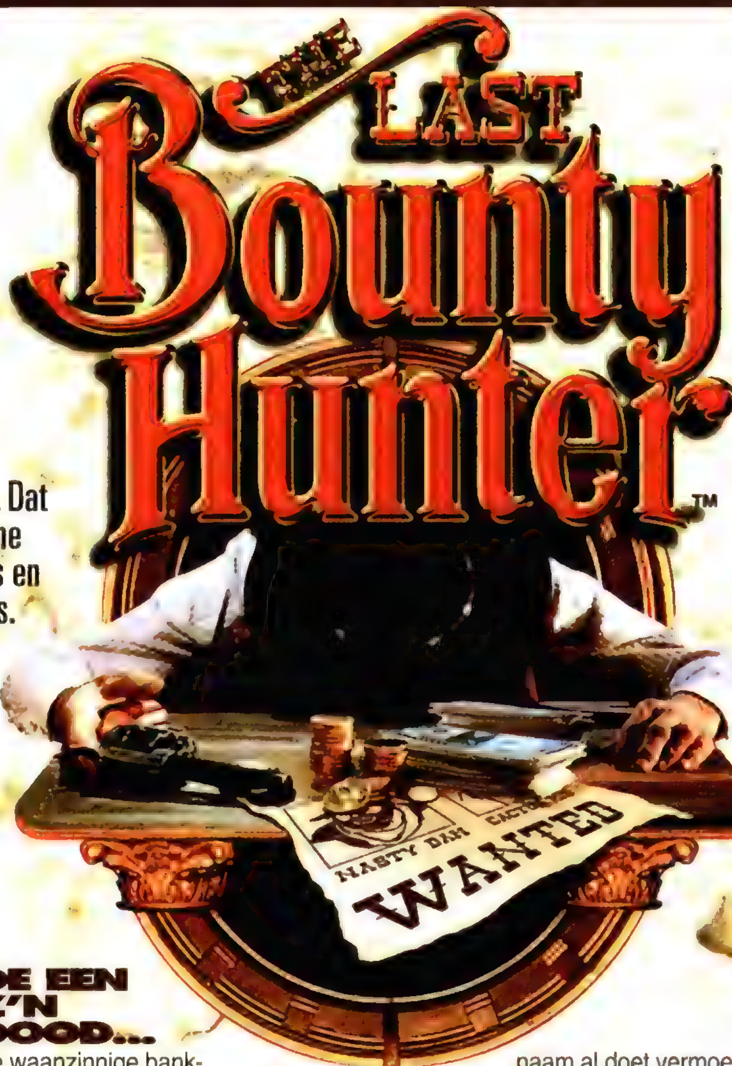
6^5

Jammer dat al dat moois aan mij niet besteed is. Geef mij maar recht-op-en-neer-gameplay. Schieten en sterven. Doden of gedood worden, zonder al die stop-motion scenes, die je het gevoel geven alsof je bij je ouders thuis dia's aan het bekijken bent van hun vakantie in Zuid-Frankrijk.

MICHAEL







The Last Bounty Hunter™



Pief, paf, poef; jij bent de boef.



Wie een kuil graaft voor een ander...

Ik heb het al een keer gezegd, Wild West is cool. Dat betekent niet dat elke game waar je een paar cowboys en indianen in gooit ook cool is. Maar zoals we van American Laser Games gewend zijn, brengen ze met The Last Bounty Hunter een knaller van formaat.



TUIG

Als premiejager moet je het opnemen tegen een scala aan ongeschoren bandietentuig. Nasty Dan, de tandenloze, heeft de smerige gewoonte om zich nooit te baden. Dus zorg ervoor dat je hem kapotschiet voordat hij al te dicht bij je komt. Zijn handlangers hebben zich ten doel gesteld om een cavaleriefort met de grond gelijk te maken. Stop hem. Niet omdat het je wat kan schelen of de bereden brigade eraan gaat, maar puur voor de beloning die je opstrijkt als je Nasty Dan aan het gerecht uitlevert.

DE EEN Z'N DOOD...

De waanzinnige bankrover El Loco schiet ook op vrouwen en kinderen. Het is dus zaak om zelf eerst alle vrouwen en kinderen die in beeld zijn te treffen. Zodoende is de premie hoger als je El Loco aflevert bij de sherrif. De een z'n dood is de ander z'n brood.

De mooie jongen van het stel bandieten is ongetwijfeld Handsome Harry. Laat je niet hypnotiseren door zijn staalblauwe kijkers. Je enige kans tegen Handsome Harry krijg je als je hem in de saloon treft en de hoertjes hem afleiden. Hoewel Harry onweerstaanbaar is voor de vrouwtjes is hij zelf namelijk ook niet geheel ongevoelig voor de andere sexe. Is zijn aandacht afgeleid, knal hem dan meteen door zijn ballen.

SPIEGELTJE, SPIEGELTJE...

Last but not least is de Cactus Kid. Zoals zijn naam al doet vermoeden is de Cactus Kid ietwat prikkelbaar. Maar maak je niet druk, de Kid is het kwetsbaarst in de ochtend, vlak voordat hij zich gaat scheren. Klop aan de deur van zijn kamer en zeg dat je van de roomservice bent en scheerzeep komt brengen. Als hij 'binnen' zegt, kijk dan snel in de spiegel waar de Kid zich bevindt en slacht hem.

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	8²
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Mooie hoertjes

▲ El Loco

▼ Gamegun wordt niet meegeleverd

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 met 4Mb RAM. 2Mb schijfruimte. Geluidskaart
Fabrikant: American Laser Games
Distributeur: N.N.B.

8

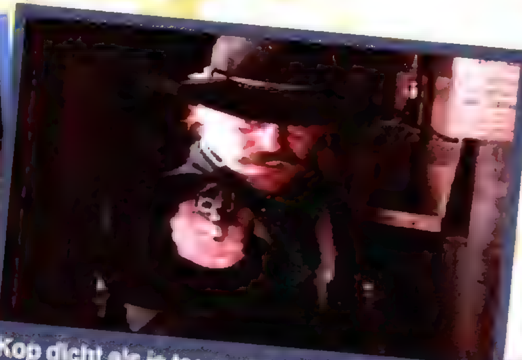
The Last Bounty Hunter is er een uit de shoot'm-up serie van American Laser Games. Deze games vallen normaal gesproken in de arcades. Op een groot scherm en met twee pistolen kan je dan samen knallen. Het succes in de arcade heeft de gamemakers van ALG doen besluiten om hun shoot'm up-reeks ook voor de PC uit te brengen. Een wijze beslissing, want ik kan me niet anders voorstellen dan dat The Last Bounty Hunter ook op de PC een superhit wordt.

MICHAEL





Harry, kom je op m'n kamer spelen?



Kop dicht als je tegen me spreekt.

REVIEW

STAR TREK THE NEXT

Ongeveer anderhalf jaar geleden kwam Spectrum Holobyte met het ambitieuze plan om een 'echte' Star Trek multimedia-ervaring te maken, waarin het voor de speler mogelijk zou zijn zich in de schoenen van een van de Next Generation bemanningsleden te wanen. En... het is ze nog gelukt ook!


Een gewaarschuwde Enterprise telt voor twee.


De brug van de Enterprise.

MAKE IT SO

Tot nu toe vielen Star Trek games in het gebruik altijd behoorlijk tegen. Of het verhaal sloeg nergens op, of de graphics leken nergens naar, of het geluid was niet te harden, of de gameplay was alles behalve space. Vooral de console versies bleken stuk voor stuk bijzonder slecht te zijn, maar ook de PC-versies haalden van geen kanten het niveau dat we van de TV kennen. Maar dat is allemaal voorbij, want nu is er eindelijk een Star Trek spel dat wel recht doet aan de televisie-serie.

PENTIUM TREK

Zoals het hoort begint A Final Unity met een spannend gevecht in de ruimte tussen de Enterprise en een ongeïdentificeerd schip. Daarna volgt het bekende introfilmpje met het stemgeluid van Captain Picard ('...these are the voyages of...') waarna het spel zelf begint.
Voor de filmpjes geldt dat deze behoorlijk wat rekenkracht vereisen. In 256 kleuren spelen de filmpjes op een aanvaardbare snelheid. Kies je voor pakweg 32.000 kleuren, dan krijgt een Pentium 60 (advies voor dit spel) problemen met de verwerking van de data. Het resultaat zal zijn dat de Enterprise schokkerig en haperend op Warp-snelheid komt. Daar wordt een Star Trek fan niet blij van, maar gelukkig gaat het hier uiteindelijk slechts om een introfilmpje. Het spel zelf draait zonder noemenswaardige problemen op een 486-33.

ENSIGN WIE?!

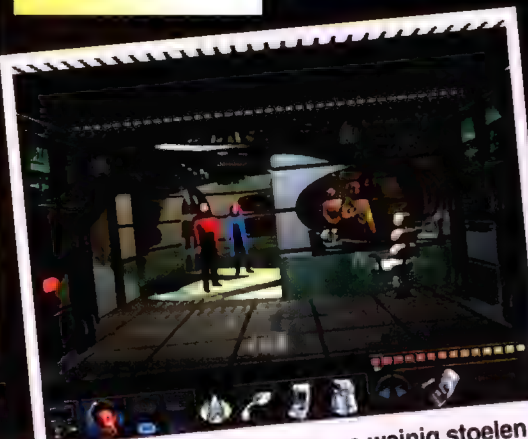
De eerste scène speelt zich uiteraard af op de brug, waar de belangrijkste hoofdrolspelers al klaar staan: Picard, Riker, Data, Geordi, Worf, Troi en Dokter Crusher. Voor de vorm zijn er tevens twee 'ensigns' in het spel aanwezig: ene Nils Carlstrom en ene Tamara Butler. Zoals de kenners weten hebben dit soort onbekende ensigns twee functies. Ten eerste maakt hun aanwezigheid het feit dat er zo'n 1000 mensen aan boord zijn iets geloofwaardiger. Ten tweede zijn zij degenen die dood kunnen gaan, omdat zij toch maar bijrollen hebben. Van dood gaan is in dit spel echter geen sprake. Alle bemanningsleden blijven leven, wat er ook gebeurt.
Door op een van de spelers te klikken, wordt de speler die betreffende persoon. Het knappe hier is dat elke rol wordt ingevuld op de manier die je van dat bemanningslid zou verwachten; Data weet alles, Worf is goed in vechten en reageert agressief, Troi zegt altijd emotionele maar toch verstandige dingen, enzovoorts.

TO BE PICARD

De makers van A Final Unity zijn zo verstandig geweest om de stemmen van de verschillende hoofdrolspelers te laten inspreken door de originele acteurs. Ze hadden het moeilijk anders kunnen doen; wie anders dan Picard zelf kan 'Make it so' zeggen en geloofwaardig zijn? Wel is het zo dat de stemmen ongeïnspireerd overkomen. Het klinkt allemaal wel goed, maar als je het hoort, kun je je bijna voorstellen hoe de acteurs uren achtereen in een geluidsstudio staan, eigenlijk naar huis willen maar het niet mogen tot de opnames gelukt zijn. Ditzelfde geldt ook voor de vele aliens die de crew van de Enterprise tegenkomt. Sommige van die aliens hebben zelfs een authentiek Brits accent, wat misschien wel mogelijk is (wie weet hebben sommige aliens echt een Brits accent) maar niet erg voor de hand ligt.

HANDIGE HELPERS

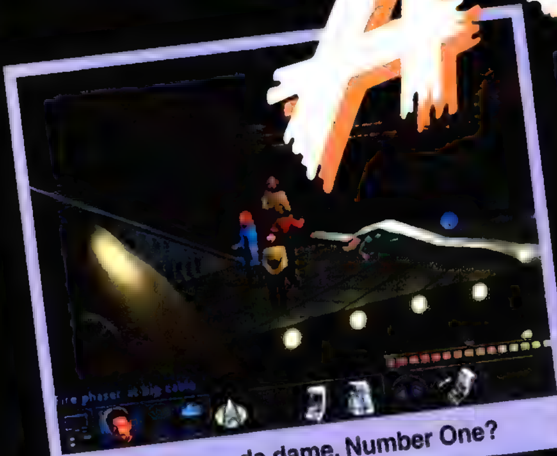
Terug naar de brug. Van hieruit kan de speler met de Turbolift naar de Transporters, naar Engineering en naar Tactical. Bij de eerste keer spelen zorgt Geordi automatisch voor Engineering en Worf voor Tactical, terwijl de Computer de besturing van het schip op zich neemt. De Transporters mogen door iedereen bediend worden (waar is


Zoveel bemanningsleden, zo weinig stoelen.


De beroemde transporter.

[STAR TREK: THE NEX]T GENERATION

A Final Unity



Denk je wel om de dame, Number One?



Geordi heeft het er maar druk mee.

O'Brien?).
Naar keuze kunnen een of meer van deze 'autopiloten' uitgezet worden. Probleem is dan wel dat het praktisch onmogelijk is om alle functies met de hand te bedienen. Helemaal als iemand de Enterprise aanvalt, is de kans groot dat de speler het onderspit delft, bijvoorbeeld omdat die druk bezig was de schade aan de shields te repareren. Het handigste is het om telkens slechts één onderdeel voor je rekening te nemen en voor de rest op je capabele collega's te vertrouwen.

SHUT UP, RIKER!

Op het eerste gezicht lijkt het alsof er voor elke situatie talloze mogelijke oplossingen bestaan, die nog ingewikkelder worden door de vele voorwerpen die er te vinden zijn. Maar al snel wordt duidelijk dat de speler zo is ingeperkt dat er eigenlijk niks mis kan gaan. Veel voorwerpen zijn onbelangrijk en hebben alleen de bedoeling de speler op een dwaalspoor te brengen. Daarnaast is er altijd wel een collega die het juiste advies geeft, zelfs als je daar als speler helemaal niet om vraagt. Dit soort puzzel-oplossende maar plezierverminderende adviezen kunnen niet uitgezet worden; je zal en je moet het spel binnen niet al te lange tijd uitspelen, zo lijkt de gedachte van de ontwerpers te zijn geweest. Heel jammer, want het verhaal van A Final Unity is tegelijkertijd zo groot en uitgebreid dat ze van de scripts een jaar lang televisie-afleveringen hadden kunnen maken.

UNITY DEVICE

Het verhaal is verder een klassiek Trek-verhaal, dat begint met het aan boord beamen van drie Garidians. Deze gasten zijn op zoek naar een verloren gegaan document dat zij kennen als 'The Fifth Scroll'. Met dit document zou de onderklasse van de Garidiaanse maatschappij meer privileges kunnen krijgen.
Als je besluit ze te helpen, raak je binnen de kortste keren verstrikt in een web van avonturen. Uiteindelijk blijken de Scrolls relatief onbelangrijk. De zoektocht verandert in een intergalactische wedrace om een apparaat met ongelooflijke krachten, dat bekend staat als het Unity Device. Wat dat precies voor een device is? Daar kom je maar op één manier achter: engage!



▲ Elk bemanningslid reageert anders

▲ Tactical en Engineering spelen op zich

▲ Authentieke (stem)geluiden

▼ Beetje makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, SVGA, double speed CD-ROM speler, muis.
Fabrikant: Spectrum Holobyte
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

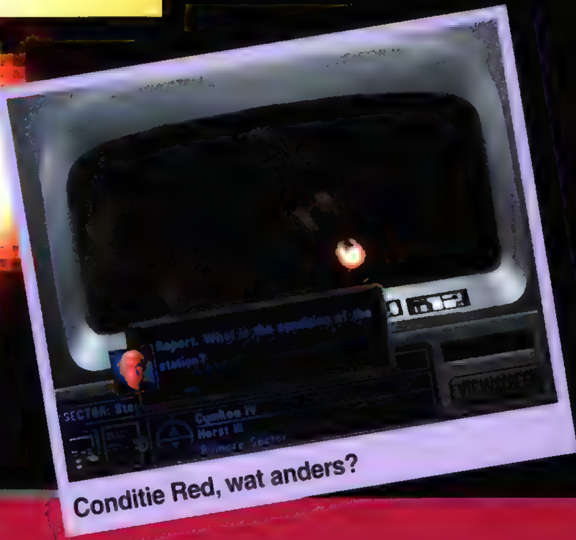
8³

Als doorgewinterde Trekker moet ik concluderen dat A Final Unity wat beeld, geluid, bediening en mogelijkheden betreft een fantastisch spel is. Het zou alleen best wat moeilijker mogen zijn, niet alleen omdat dat een deel van de lol van computergames is, maar ook omdat het spel daardoor veel langer zou duren. Maar dit enige minpunt is natuurlijk geen reden om dit spel niet aan te schaffen.

BEN



Worf in zijn battle station.



Conditie Red, wat anders?



MS. PAC-MAN



The Pac-Man bunch.

Tegenwoordig kan je als gamer kiezen uit vele honderden games voor de meest uiteenlopende systemen en met een grote diversiteit aan gameplay. Maar er was ooit een tijd, niet eens zo heel lang geleden, dat de keuze beperkt bleef tot een handvol arcade en console games. Pac-Man was hier een van.

PONG

De geschiedenis van de computergames begon met het uiterst simpele tennisspel Pong. Dit spel werd in 1972 door Alan ontwikkeld. Datzelfde jaar stonden de eerste coin-op machines al in de arcades tussen de flipperkasten die tot dat moment de dienst hadden uitgemaakt. Het bleek een ongelofelijk succes. Met honderden tegelijk werden de Pong machines naar de arcades gesleept waar tientallen mensen stonden te wachten om het spel te mogen spelen. Pas in 1975 was het de beurt aan Pac-Man om de grote stap naar de speelhallen te wagen.

ROOTS

De arcades waren rond die tijd al aardig voorzien van verschillende games maar Pac-Man stond meteen als een huis. Net zoals Pong zou ook dit spel voor veel gamers de geschiedenis ingaan als een van de eerste videogames die een nieuw tijdperk inluidden voor de spelletjesindustrie.

En zie hier, Pac-Man still was! De afgelopen maanden heeft de PU volgestaan met Pac-Man games. Soms werd hij op een afschuwelijk manier mishandeld (Pac-Man 2) maar vaak was hij weer de hoofdpersoon in goede gameplay (Pac-in-Time & Pac-Attack). Nu is het de beurt aan Ms. Pac-Man om te laten zien hoe zij afrekent met Inky, Blinky, Sue en Pinky. Terug naar de roots van de videogame.

PAC-MAN VS. WOMAN

In Ms. Pac-Man krijgt het lieftallige vrouwtje van Pac-Man les in het ontlopen, misleiden en opvreten van lastige spoken die wederom door de Ghost Witch in de Pac-World zijn losgelaten. Soms kan ze het al alleen af, vooral in de easy-mini-arcade-mode maar regelmatig moet Pac-Man haar even bijstaan. Gelukkig zit er een two-player-mode in het spel. Op deze manier tollt manlief de spoken weg en vrouw wel meest alle energie punten op. Maar ook in huize Pac-Man wordt wel eens flink ruzie gemaakt. Ze spelen dan gewoon tegen elkaar. It's as simple as that!

DOOLHOVEN

In het spel kan gekozen worden uit vier verschillende soorten platforms. In 'arcade' zijn de vier doolhoven uit het oorspronkelijke spel verwerkt en in 'strange' is het steeds maar weer afwachten wat je voorgeschoteld wordt. En dan zijn er nog 'big' en 'mini', met respectievelijk grote en kleine doolhoven en wel en geen scrollend beeld. In totaal zijn er in Ms. Pac-Man zo'n 36 doolhoven te spelen. 36 doolhoven die terug gaan in de tijd. Terug in de tijd van de videogame. Een ervaring waar iedere gamer, jong en oud, zo nu en dan aan blootgesteld moet worden.

Mr. and Ms. Pac-Man meet again!

RAPPORT

GRAPHICS	5⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	10

▲ Pac-Man
▲ Voor de verzameling
▲ Onbeperkt houdbaar
▼ Goedkope reissue

MEGADRIVE
Prijs: ƒ79,95 Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Time Warner
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

6⁸

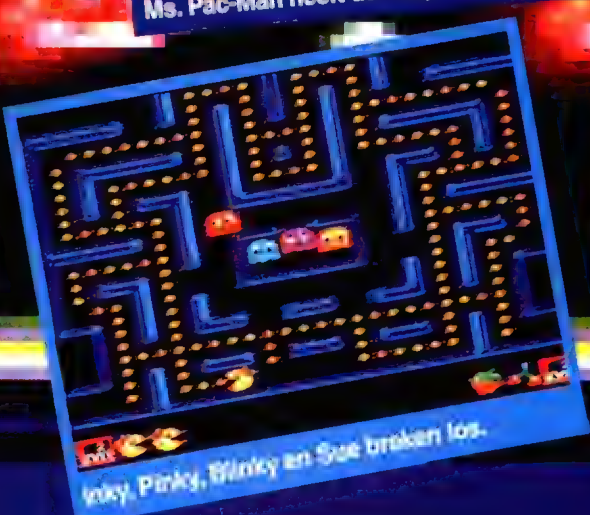
Pac-Man is Pac-Man. Ms. Pac-Man is Ms. Pac-Man. Meer valt er over dit spel niet te zeggen. Het is doolhof in en doolhof uit. Geen toeters, geen bellen. Ms. Pac-Man is back to basic, terug naar de natuur!
THOMAS




Ms. Pac-Man heeft duidelijk trek.



Mini betekent geen scrollend beeld.


Inky, Pinky, Blinky en Sue braken los.

THE BATTLE OF THE GIANTS

PLAYSTATION VS SATURN

In juli introduceerde Sega haar Saturn, de troonopvolger van de MegaDrive, en eind september lanceerde nieuwkomer Sony de veelbesproken PlayStation. Deze twee 32-bit spelcomputers zullen voor een revolutie in de gameswereld moeten gaan zorgen. Maar welk apparaat heeft nu eigenlijk het meeste te bieden? Power Unlimited zet de feiten voor je op een rijtje.

MONSTER-MACHINES

Nog nooit is er in Power Unlimited zoveel geschreven over MIPS, Mbits, processorsnelheid, beeldresolutie en andere ingewikkelde zaken. De strijd tussen de nieuwe spelsystemen wordt namelijk tot in de meest technische details uitgevochten. Wie is het snelst, welke machine heeft het mooiste beeld, hoe zit het met de video-ondersteuning? Al die 'specificaties' kom je ook in dit verhaal weer tegen, maar nu hebben we ze netjes naast elkaar in een kolommetje gezet zodat je zelf je conclusies kunt trekken.

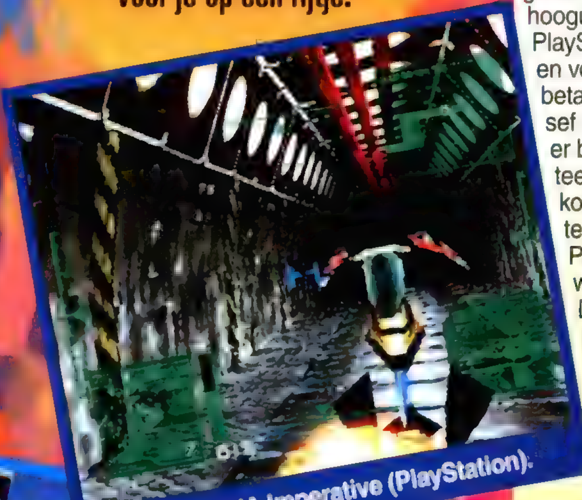
"Da's allemaal heel interessant, hoor", riep Kees kort geleden op een redactievergadering, "maar gaat het er niet gewoon om wie de mooiste spellen maakt?" Er viel een stilte. Natuurlijk had Kees gelijk, want wat heb je aan een superdeluxe 32-bits monstermachine zonder superdeluxe 32-bits monstersoftware? Niks! Power Unlimited helpt je op weg door veel nieuwe games voor de Saturn en PlayStation te bespreken. Wordt het Daytona USA of Ridge Racer, Virtua Fighter of Tekken? Toch kan het gebeuren dat je zelfs na het lezen van onze maandelijkse reviews nog twijfelt. Lees dan op je gemak het volgende verhaal eens door. Misschien ken jij daarna jouw eigen winnaar van de 'battle of the giants'.

PRIJS-KAARTJE

In onze vorige nummers is de eerste generatie 32-bit software voor de PlayStation en Saturn uitgebreid besproken. Toptitels bij Sega zijn de arcadeconversies van Daytona USA en Virtua Fighter, maar ook het voetbalspel Victory Goal en de grappige platformer Clockwork Knight. Voor ons zijn dit nieuwe spellen, maar omdat in Japan de Saturn al een tijdje uit is, staat de tweede generatie van deze spellen er snel aan te komen. Zo kunnen we voor het eind van het jaar deel twee van Virtua Fighter en Clockwork Knight verwachten, maar er wordt ook hard gewerkt aan de opvolger van Daytona; het van de arcadehal bekende Sega Rally.

Bij de PlayStation koos Power Unlimited vorige maand Ridge Racer, Motor Toon G.P. Tekken en Toshinden als toptitels uit. Ook hier kunnen we in de komende maanden nog een fiks aantal nieuwe spellen verwachten. Met de software zit het dus wel goed.

Let je even niet op alle technische informatie over beide spelcomputers, dan valt het op dat de PlayStation en de Saturn nauwelijks voor elkaar onder doen. De onderlinge verschillen zijn heel klein. Het grootste verschil is hooguit de prijs. De PlayStation kost f 769 en voor de Saturn betaal je f 1149. Besef echter wel, dat je er bij de Saturn meteen een spel bijkoopt (Virtua Fighter), terwijl de PlayStation kaal wordt verkocht. Dan komt het verschil van 380 gulden zo rond de 260 piek te liggen. Toch nog een fiks bedrag.


Kileak, The DNA Imperative (PlayStation).


Destruction Derby (PlayStation).


Cybersled (PlayStation).


Power Sports Soccer (PlayStation).

DRIEWEG TULP

Van beide apparaten zijn tot nu toe twee uitvoeringen te koop. In de grote winkelketens en spelshops zul je de PAL-machines vinden die zijn afgestemd op het Europese PAL televisiebeeld. Via de importkanalen worden echter ook de (duurdere) NTSC-versies verkocht. Deze machines zijn voor de Amerikaanse en Japanse markt gemaakt.

Jammer genoeg heeft ieder systeem ook z'n eigen software-eisen. NTSC-games kun je niet op de PAL-apparaten spelen en omgekeerd. Voor de Saturn zijn er al converters gesignaleerd die dit probleem oplossen, bij de PlayStation is dit onmogelijk omdat er op iedere CD-schijf een softwarematige codering staat die dit verhindert. Wel zijn er inmiddels apparaatjes in de handel die ervoor zogen dat de NTSC-machines op PAL-TV's zijn aan te sluiten.

En nu we het toch over aansluiten hebben, de Saturn wordt standaard geleverd met een Scart-kabel, de PlayStation met een drieweg tulpkabel en scart-blokje. Zo'n verloopstukje geeft kwalitatief iets minder mooi beeld dan de echte scart-aansluiting. Daar staat tegenover dat je met de AV (Audio/Video) tulpstekkers meer mogelijkheden hebt. Voor beide systemen is trouwens ook een RF-kabel te koop (voor gebruik met oudere TV's die alleen zijn uitgerust met een antenne-ingang).

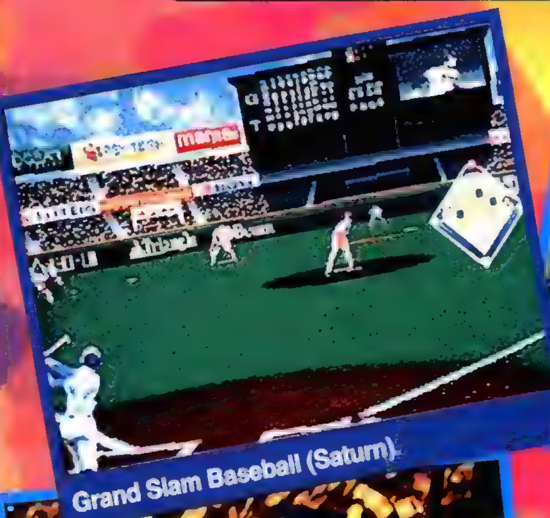
VIDEO IN EN UIT

Zowel de Saturn als de PlayStation kunnen beeldvullende graphics tonen, al wordt daar een enkele keer vanaf geweken, want een kleiner beeldformaat vergt minder rekenkracht. Zo zul je in Daytona USA een zwarte 'filmbalk' boven- en onderin het scherm aantreffen, terwijl dit bij de meeste andere Saturn-games niet het ➡

THE BATTLE OF THE GIANTS

PLAYSTATION VS SATURN

geval is. Dit komt omdat Daytona als een van de eerste titels voor de Saturn is ontwikkeld en men alle mogelijkheden nog niet optimaal benutten kon. Een haastklus dus, zoals dat ook voor de machine zelf geldt. Het interieur van Sega's paradepaardje ziet er namelijk behoorlijk rommelig uit. We hebben nog nooit zoveel chips in een spelcomputer gezien! Het binnenwerk van de PlayStation bevat veel minder chips en oogt veel verzorgder. Maar dat zal jullie natuurlijk een worst wezen.
Sony komt op het grafische vlak in ieder geval iets sterker uit de bus dan Sega. De games zijn een tikkeltje strakker vormgegeven, de graphics zien er net iets gelikter uit. Daar staat tegenover dat het spelaanbod van Sega tot nu toe origineler is (vooral dankzij Panzer Dragoon en Clockwork Knight).
Een belangrijk verschil vinden we in de ondersteuning van video. Sega is hierin veruit het duidelijkst; koop voor ongeveer vierhonderd piek een MPEG-kaart, steek die in de Saturn en vanaf dat moment ondersteunt het apparaat *full motion* en *full screen* video. Niet alleen in spellen, maar de Saturn is dan ook geschikt voor het huidige aanbod Video CD's. Deze CD's kun je trouwens ook afspelen op een CD-i (met extra FMV-cartridge) of op een PC (met een extra MPEG-insteekkaart). Sony doet veel geheimzinniger. Volgens een medewerker van Columbia Tristar, Sony's distributeur voor de Benelux, ondersteunt de PlayStation standaard het MPEG1 formaat, maar heeft Sony dit geblokkeerd voor gebruik met Video CD's. Sony werkt namelijk samen met Philips aan een nieuwe CD-standaard (de DVD, Digital Video Disc) en dus aan een concurrent van de bestaande Video CD. Er gaan zelfs geruchten dan de PlayStation al is voorbereid op die nieuwe DVD-standaard. We zullen zien.

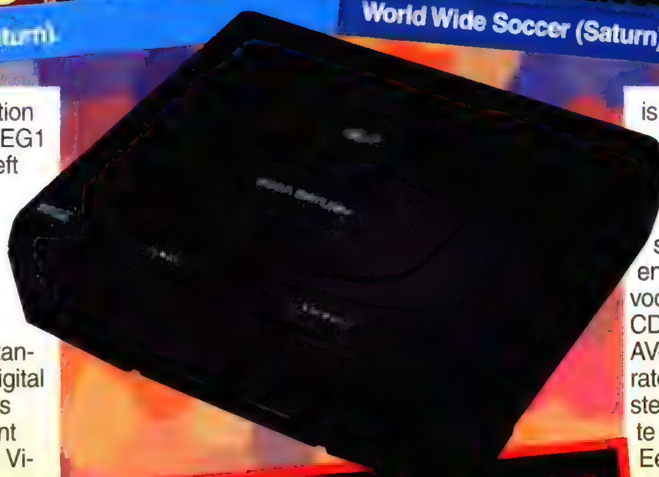

Grand Slam Baseball (Saturn).


Black Fire (Saturn).


Virtua Cop (Saturn).



World Wide Soccer (Saturn).





ALPENZUSJES

Het geluid is in beide machines prima verzorgd. Zowel de PlayStation als de Saturn produceren geluid dat kwalitatief vrijwel gelijk is aan dat van de bekende audio CD. Je kunt zelfs gewoon je Nirvana of Andre Hazes CD's in de spelconsoles leggen en afspelen. Handig voor als je nog geen CD-speler hebt. Via de AV-kabel zijn de apparaten ook simpel op je stereo-installatie aan te sluiten.
Een grappig extraatje van Sony is dat je *tijdens* het spelen het PlayStation-spel kunt vervangen door een audio CD. Het spel gaat dan gewoon door, terwijl de PlayStation automatisch vanaf het eerste nummer je nieuwste Alpenzusjes begint af te spelen. Stel je voor; de Alpenzusjes als soundtrack bij een potje matten in Tekken! Kortom, de machine van Sony springt heel slim met het interne geheugen om.
Daarom is het des te opvallender dat je geen enkel PlayStation spel kunt 'saven'. Bij de Saturn is dit wel het geval; na een snelle Daytona-race worden alle records netjes in het geheugen opgeslagen en die informatie blijft daar, ook nadat je 'm hebt uitgezet. Natuurlijk is die opslagruimte beperkt. Daarom brengt Sega als extra en Sony noodgedwongen, zogenaamde Memory-cards in de handel voor het opslaan van high-scores, etcetera. De cards van Sega zijn dubbel zo duur als die van Sony, maar bieden wel het vierdubbele aan opslagcapaciteit.

GEHEIMZINNIG

Dit zijn zo'n beetje de belangrijkste verschillen tussen PlayStation en Saturn. Natuurlijk zijn er nog meer onderscheidende factoren te melden. Vooral op gebied van uitbreiding en verborgen mogelijkheden, maar omdat beide firma's hier nog heel geheimzinnig over doen komen we daar in een latere Power Unlimited op terug. We denken dat het niet makkelijk is om een keuze te maken, want ieder apparaat heeft zo z'n eigen voor- en nadelen, terwijl ze uiteindelijk toch maar weinig verschillen. Kijk dus niet alleen naar de prijzen of technische details, maar let de komende tijd goed op de te verschijnen games. Want 32-bit klinkt heel interessant, het zijn uiteindelijk toch de spellen die het 'm doen!

Technische specs

Processoren	PLAYSTATION	SATURN
	CPU R300A 32bit Risc,	CPU 2x Hitachi SH-2,
	33 Mhz, 30 MIPS	28,6 Mhz, 2 x 25 MIPS
	GTE 66 MIPS	Hitachi SH1 RISC, 20,0
		MHz, 1 x 17 MIPS
	GPU	VDP1 & VDP2 32-bit
	MDEC 80 MIPS	Motorola 68EC000 (geluid)
	DSP	Yamaha FH1 DSP (geluid)
Geheugen		
Main RAM	16 Mbits	16 Mbits
VRAM	8 Mbits	12 Mbits
Sound RAM	4 Mbits	4 Mbits
CD-ROM buffer	256 Kb	540 Kb
Besturingssysteem ROM	540 Kb	512 Kb
Battery Backup	NVT	2 Kb
Extra RAM-kaarten	ja (128 Kb)	ja (512 Kb)
Beeld		
Maximaal aantal kleuren	16.7 miljoen	16.7 miljoen
Resolutie	256x224 tot 640x480	320x224 tot 720x576
Texture Mapped		
Polyg./sec.	180.000	200.000
Flat Shaded		
Polyg./sec.	360.000	500.000
Video		
Video-ondersteuning	standaard MPEG1	standaard,
	en JPEG	uitbreidbaar via MPEG-kaart
Frames per seconde	30 (resolutie: 320x240)	30 (resolutie: 640x480)
	15 (resolutie: 640x240)	
	7,5 (resolutie: 640x480)	
Geluid		
Aantal kanalen	24 ADPCM	32 PCM, 8 FM
Sampling frequentie	44.1 KHz	44.1 KHz
CD-ROM		
Snelheid	double speed	double speed
Audio CD compatibel	ja	ja
Video CD compatibel	nee	ja, na uitbreiding MPEG-kaart
DVD compatibel	ja	nee
Photo CD compatibel	nee	ja, na uitbreiding met
		Photo CD-software

Prijzen

	PLAYSTATION	SATURN
Spelconsole	f 769,00/Bfr.14.445*	f 1149,95/Bfr.20.790**
Controller	f 74,95/Bfr.1.449	f 59,95/Bfr.995
Memory card	f 59,95/Bfr.995	f 129,95/Bfr.2.340
Muis	f 74,95/Bfr.1.449	NNB
RF-kabel	f 59,95/Bfr.1.099	f 69,95/Bfr.1.195
Euro AV-kabel	f 104,95/Bfr.1.892	f 104,95/Bfr.1.892
Joystick	f 149,95/Bfr. 2.795	f 99,95/Bfr.1.795
Racestuur	NNB	f 149,95/Bfr.2.795
6-Speler Adapter	NVT	f 89,95/Bfr.1.620
MPEG-kaart	NVT	ca. f 400/Bfr.7.200
Goedkoopste spel***	f 119,95/Bfr.2.249	f 129,95/Bfr.2.340
Duurste spel***	f 134,95/Bfr.2.599	f 149,95/Bfr.2.795

* = inclusief 1 controller en kabel met tulp aansluiting en scart-verloopstuk.
** = inclusief Virtua Fighter, 1 controller en scartkabel.
*** = spellen van andere producenten dan Sega of Sony kunnen duurder of goedkoper zijn.
NNB = Nog Niet Bekend.
NVT = Niet Van Toepassing

Wat de fok is...

CPU: *Central Processing Unit.* De centrale motor van de spelconsole.

DSP: *Digital Signal Processor.* Belangrijk voor het weergeven van digitaal geluid.

FMV: *Full Motion Video.* Digitale video met een beeldfrequentie van minimaal 25 frames per seconde. Dit levert acceptabel videobeeld.

GPU: *Graphics Processing Unit.* Belangrijkste processor voor afhandeling grafische beelden

GTE: *Geometry Transform Engine.* Extra processorkracht voor de meer ingewikkelde beeldbewerkingen en special effects.

MDEC: *Movie Decompression Engine.* Deze processor zorgt voor het weergeven van video.

MIPS: *Millions of Instructions Per Second.* Een manier waarop de snelheid van de processor kan worden aangegeven.

MJPEG: *Motion Joint Picture Experts Group.* Een tegenhanger van het MPEG-videoformaat. MPEG slaat video op als een stroom van samengepakte digitale data. MJPEG doet dit via een reeks individueel gekoppelde (JPEG) beelden.

MPEG: *Motion Picture Experts Group.* Een veelgebruikte standaard voor videocompressie. Momenteel gebruiken de machines MPEG1, maar er wordt hard gewerkt aan de ontwikkeling van het kwalitatief betere MPEG2.

PCM: *Pulse Code Modulation.* Vorm voor geluidsweergave.

RAM: *Random Access Memory.* Het geheugen waar de machine informatie vandaan kan halen (random) en naartoe kan schrijven (access).

RISC: *Reduced Instruction Set Computer.* Een van de meer geavanceerde processoren.

ROM: *Read Only Memory.* Het digitale geheugen waar de machine informatie vandaan kan halen, maar niet naartoe kan schrijven.

VDP: *Video Display Processor.* Is gelijk aan GPU, de belangrijkste processor voor afhandeling van grafische beelden.

Tot nu toe besproken in Power Unlimited:

PLAYSTATION	CIJFER	SATURN	CIJFER
Ridge Racer	8,4	Daytona USA	8,5
Gunners Heaven	7,2	Clockwork Knight	8,9
Motor Toon GP	8,6	Victory Goal	8,3
Tekken	10	Pebble Beach Golf	8
Toshinden	9,2	Virtua Fighter	9,2
Parodius	6,9	Deadalus	5,9
		Panzer Dragoon	8

REVIEW

MYST

In de winter van 1993 verscheen het spel Myst. Zo'n beetje iedereen ging wild. Dit was het adventure spel van de eeuw! Spelers raakten verslaafd en liepen zelfs op straat nog te klikken op deuren om ze open te krijgen. Nu is Myst op de Saturn en ik was benieuwd of ik er hooked aan zou raken.

WIE BEN IK?

Ik word op een onbewoond eiland gedumpt en lijd schijnbaar aan geheugenverlies want ik heb geen idee wie ik ben en wat ik hier doe. Het spel zelf en het bijgesloten boekje helpen ook niet, dus moet ik maar een beetje in het rond gaan klikken. Bij de eerste klik merk ik gelijk dat dit geen full-motion is. Da's nou jammer. Na iedere klik in de richting die je wilt, vervaagt het beeld en verschijn je een paar meter verderop. Maar het meer dan prachtige beeld en geluid maakt heel veel goed.

WEG-WEZEN!

Een stevig briesje ruist door de bomen en een onheilspellend gevoel bekruipt me. Ik loop het bos uit en zie een stenen hut aan het water staan. In de verte zie ik twee gebouwen, een berg en een soort lanceer platform met een raket. Rechts daarvan is een kade met daarnaast iets wat lijkt op een gezonken schip en een trap die naar een paar onaards grote raderen leidt. Na deze ontdekkingstocht ben ik allerminst gerustgesteld. Ik heb nog maar één gedachte: ik wil van dit eiland af!

VRAAG-TEKENS

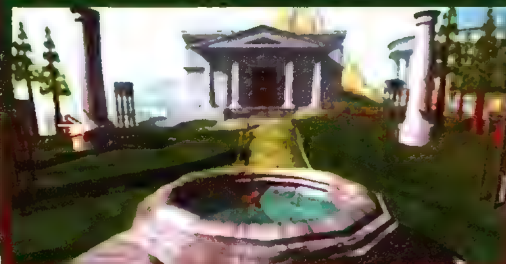
Alles op dit eiland roept vraagtekens op. Je kunt overal in, alles bekijken of oppakken. Al snel kom ik er achter dat alles op de een of andere manier een stukje van een puzzel is. Maar wat betekent het?

Ik heb een onverklaarbare drang om van dit eiland af te komen maar weet niet hoe. Nogmaals het bijgesloten boekje ingekeken. Niets, nada, nichts, zoek het zelf maar uit. Ten einde raad wat oude reviews opgezocht, weer niks. Niet één review geeft ook maar de kleinste aanwijzing voor de oplossing van dit mystery. Een telefoontje naar een collega was mijn laatste mogelijkheid. "Hoi David, met Bas, zeg jij had toch Myst gespeeld? Zou jij me misschien wat meer kunnen vertellen over...". Ik word onderbroken door een gemeen gegniffel. "Zoek het zelf maar uit" is zijn antwoord.

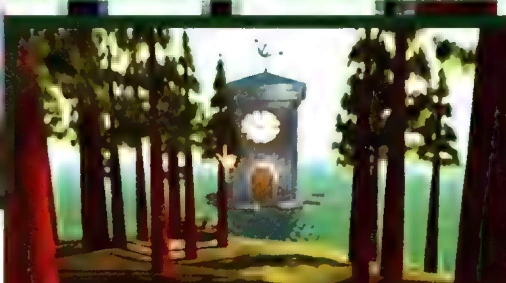
Ik ga maar weer verder over het eiland en loop gebouwen in en uit. Ik sla boeken open en lees stukken perkament die ik naast het pad zie liggen. Ik draai aan knoppen, klik op schilderijtjes en haal hendels over.

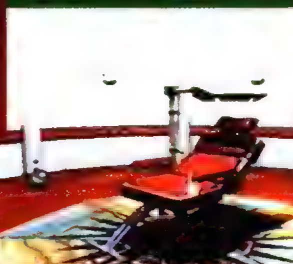
"Bas, we gaan nu echt naar huis toe en we moeten het kantoor afsluiten".

Shit, was ik zo van de wereld dat ik helemaal vergeten was dat de Saturn op de redactie staat.

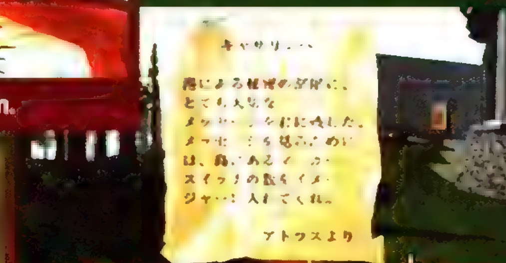

Geheimzinnige Griekse zuilen.


Je zou d'r romantisch van worden.


Komt tijd, komt raad.


Die plek kan ik missen als kiespijn.


Die moet je niet op je pan krijgen!


Zo, dat maakt het een en ander duidelijk.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

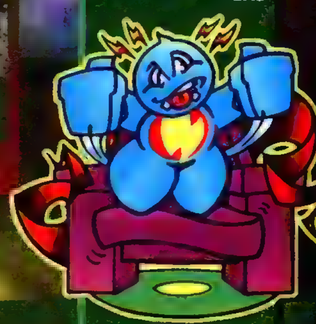
- ▲ Mysterieus
- ▲ Eindeloos lang speelbaar
- ▼ Toch jammer dat het geen full-motion is

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8^{7}

In het begin van deze review staat dat ik het jammer vond dat het niet full-motion is. Nou dat was met een minuut of vier wel voorbij. Dit spel is zelfs twee jaar nadat het is uitgekomen nog steeds de moeite waard. De graphics en het geluid zijn geweldig en voor je het weet wil je alleen nog maar het mystery oplossen. Hoe je dat doet? Zoek dat zelf maar uit!

BAS



THE BEST GAME EVER
NU ALS PANINI VERZAMELALBUM!

MORTAL KOMBAT II

Als **Mortal Kombateer** mag je dit album natuurlijk niet missen. Adventures in woord en beeld **(204 stickers!)** met alle **Superhelden** en **Megavijanden** en ...ke verrassende **Moves!**

...o for it!

Wat zeg... leef? Ga toch weg ba... lappen met jullie zie- lige aardappelschil- mesjes! The Mask z... snel een einde ma... aan jullie miezerige levendjes.

SENIELE TAART
Zo, dat w...



Een album kost ƒ 2,00, een zakje met zes plaatjes kost ƒ 0,60!



NU VERKRIJGBAAR IN DE TIJDSCHRIFTENHANDEL!

THE



Hoi omaatje, alles kids onder de rok?



Toch niet met dat geweertje, ha ha ha!



Aaaaaaaargh!



Je hebt er zelf om gevraagd!

Relax man! I'm The Mask. De snelste, idiootste, grappigste en wreedste platformheld die jullie ooit gezien hebben. Ik zal dat leveltje wel eens effe in no time afwerken. Grandma, here I come!

OPOE

Dit is een eitje man. Ik sta hier op de bovenste verdieping van een flatgebouw en beneden wacht een of andere incontinente opoe met een proppeschieter. No sweat man, die is voor mij. Ik pak gewoon even de lift en reken maar dat ze van schrik alles laat lopen.
Oeps, dat was de verkeerde lift. Ben ik in een of ander rovershol beland of zo? Twee zware jongens met messen komen op me af. Wat een watjes! Een paar knallen voor hun kop met m'n bokshandschoenen en ze leggen het loodje. Hasta la vista snotneuzen.

BUKKEN!

Klein probleempje, hoe kom ik deze gang uit. Geen deur of raam te zien. Hola, effe goed kijken Maskie, er zit een scheur in de vloer. Gelukkig heb ik een moker in m'n achterzak, komt altijd van pas. Zo, een paar beuken en ik heb een gat.

Naar beneden dus. Eens kijken, waar ben ik nu in hemelsnaam terecht gekomen? Volgens mij zit ik in een slaapkamer of zo.

Even op de teentjes lopen, je weet nooit wie er in dat bed ligt, sssst.... shit, hij is wakker. Driewerf shit, hij heeft een gun en niet zo'n kleintje ook. Bukken! Hè, hè net op tijd een roostertje gevonden om me doorheen te werken. Maar op die manier schiet het niet echt op. Ben ik ineens op het dak beland waar een of andere eikel kegelballen tegen m'n harses staat te gooien. Nou dan ben je bij mij aan het verkeerde adres. Ik zal eens wat van die ballen z'n strot doorplempen. Tijd voor m'n tornado-move en afmaken die hap.

WEKKERTJES

'T is allemaal wel lachen tot zover maar ik moet nu toch wel eens aan m'n gezondheid gaan denken, want m'n energie begint aardig naar zero te kruipen. Tijd dus voor een hapje goodies in de vorm van hartjes en M & M'etjes.
Zo dat smaakte, Maskie is weer in topvorm, maar waar is dat ouwe wijffie toch? Het gaat allemaal eventjes minder vlot dan ik dacht en ik word ook een beetje misselijk van al die irritante wekkertjes die me overal achtervolgen. Ik ben al wakker etters!
Oké, back to business. Laat ik maar eens dat raam kapot rammen misschien dat omaatje daar achter zit te breien. Not! Er staat een of andere imbeciel katten naar me te gooien. Yaagh, ik haat katten en die beesten hebben nog negen levens ook en ik maar vijf. Moven dus.

Toch jammer dat he… geen full-motion i…

SATURN
Prijs: ƒ129,95 Bfr.ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

M… T…

Ah, … warm… me… er… m… en verp… zooi. Bars… blemo. Dat $#%… slot krijg ik dus never nooit kapot. En ja hoor, met dat geram heb ik de aandacht getrokken van die klojo's van de tweede verdieping. Komen ze weer aan, die smerige messentrekkers. Gelukkig heb ik net m'n positie gesaved omdat ik dat zwevende hoedje heb gevonden. Als ik het niet



We dansen de Samba.

MASK





Neeeee!



Zei d'r iemand wat?

overleef hoef ik tenminste niet helemaal overnieuw te beginnen.
Wat zeg ik? Niet overleef? Ga toch weg baklappen met jullie zielige aardappelschilmesjes! The Mask zal snel een einde maken aan jullie miezerige levendjes.

SENIELE TAART

Zo, dat waren weer een paar klanten voor de plaatselijke begrafenisondernemer. Dat killen gaat me overigens niet in de kouwe kleren zitten. Ik moet toch dringend wat energie zien te vinden want onderweg in het flatgebouw heb ik geruchten opgevangen dat die oma beneden haar mannetje best wel staat. En dat ouwe roestige proppeschietertje van haar heeft al heel wat slachtoffers gemaakt. Ik begin 'm toch wel een beetje te knijpen.
Kom op Maskie, kanjer die je bent, ik zal die seniele taart straks een paar special moves laten zien waar haar kunstgebit spontaan van uit elkaar klapt. Hup, het ventilatierooster in Grandma, here I come!

STOPP.....

Yes, Yes! Eindelijk de kamer van opoe. No, No! Het mens staat me al op te wachten met een grijns van oor tot oor.
En dat geweer van haar lijkt me nog prima in orde. Misschien dat ik beter effe kan dimmen.
Hallo mevrouw, ben ik bij u aan het juiste adres om mijn huurschuld in te lossen? U ziet er overigens nog prima uit voor uw leeftijd. Zullen we even gezellig een kopje thee drinken terwijl u me de uitgang wijst?
Maar oma wat doet u nu? U gaat toch niet dat geweer gebruiken? Ik heb onderweg een heleboel geld verzameld dat mag u allemaal hebben. Wat dacht u van een spelletje zakdoekje leggen?
Niet? Barst dan maar ouwe plaspop, dan moet je het zelf maar weten. Maskie gaat de vloer met je aanvegen. Even de turbo erop. Hé oma kijk uit, je schiet allemaal gaten in m'n brede borstkas. Stoppen alsjeblieft dit overleef ik niet. Stoppen, stoppen stopp............

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	9,0

- Humor
- Aktie
- Waanzinnige moves

SNES
Prijs: ƒ149,- Bfr.ca.2800
Fabrikant: THQ
Distributeur: Ludi Games
Tel.00-32-27352363

8,6

Wat een aktie. En dat was nog maar één level. The Mask is een heerlijke platformer vol humor en waanzinnige moves. Een genot, zelfs voor iedereen die het normaal niet zo op platforms begrepen heeft.



Heb ik die eikel toch wakker gemaakt. Bukkuuuh.



Een ontsnappingsrooster, daar gaat m'n hard van open.



Daar zweeft een hoedje om te saven.



PHILOSOMA

Met Philosoma slaat Sony de spijker op zijn kop als het gaat om een goede shoot'm up titel. Het spel stijgt ver uit boven de klassieker Raiden Project en biedt een 3D gameplay waar je je vingers bij aflikt.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	8¹
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Flitsende graphics
- ▲ Sound FX
- ▲ Mooie intro
- ▼ (Nog) niet in Benelux

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 199,00 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Sony Computer Entertainment
Importeur: Game World
Tel. 010-4369350

9

OUD EN NIEUW

Het bijzondere aan Philosoma is dat oude en nieuwe gameplay op een uitstekende manier geïntegreerd worden. Het klassieke aan Philosoma is de afwisselende horizontale en verticale scrolling. Maar hoe klassiek is klassiek? De kracht van de PlayStation maakt ook van deze twee oude shoot'm up technieken een fantastische voorstelling. En dan zijn er als klap op de vuurpijl de levels waarin duizelingwekkende 3D animaties te zien zijn. Om toch maar even aan te geven dat Philosoma een vertegenwoordiger is van een nieuwe generatie schietspellen.

TEAM 29

Philosoma speelt zich af op de planeet ORA-194-220. Een aardse kolonie is door buitenaardse wezens (de Philosoma) aangevallen en vernietigd. Er wordt een SOS signaal opgevangen en de enige die een tegenaanval kan inzetten ben jij als lid van Team 29. Met vier jagers vliegt jouw team naar de planeet en kan het eindeloze en vernietigende gevecht beginnen. Uitgerust met vier verschillende type wapens en een beperkt aantal tactische bommen is het wachten op de Philosoma...

Japanse import, daar moeten we het nu nog even mee doen. Het is sowieso nog maar de vraag of Philosoma naar Nederland komt. Ik pleit er in ieder geval voor, want het spel is een genot om te spelen. Fysiek zowel als geestelijk.
THOMAS



Ook de 2D graphics blazen je van je stoel.



3D door de canyon.

WINNING ELEVEN
J-League

Miljoenen worden gepompt in het opzetten van een serieuze voetbalcompetitie in Japan. Vanenburg, Linneker, Baggio en vele andere vedetten hebben reeds de overstap naar het Land van de Rijzende Zon gemaakt. Maar kunnen zij de Japanse voetbalkar trekken?

GOAL STORM

In Winning Eleven, dat zeer waarschijnlijk onder de naam Goal Storm in Europa zal verschijnen, zijn het alleen maar Japanse teams die tegen elkaar strijden. Toch zijn deze teams ook voorzien van het nodige buitenlandse talent en het is aan de coach of deze miljoenen aankopen ook daadwerkelijk het Japanse publiek mogen vermaken.

TRAAG

De Japanse maker van het spel, Konami, heeft in Europa al eerder groot succes gehad met het voetbalspel International Superstar Soccer voor de SNES en mede daarom keken we uit naar dit nieuwste voetbal spel van dit bedrijf. Maar helaas. Winning Eleven heeft naast de mooie PlayStation graphics qua spel weinig meer te beiden dan welk ander voetbalspel dan ook. Het is zelfs een beetje aan de trage kant.
De graphics zijn erg goed, vooral de afwisselende in- en uitzoomende camera's. De spelers zien er kek uit en bewegen soepel maar ook dit zijn tegenwoordig minimale eisen waaraan een soccergame voor de nieuwe systemen moet voldoen.
Misschien zijn we beter af als we nog even wachten op het nieuwe voetbalspel van Psygnosis: Powersport Soccer. Ook voor de PlayStation.



It's time for a Winning Eleven kick off!

Een mooie save van een geïmporteerde doelman.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	6⁶
ORIGINALITEIT	6⁶
SPEELBAARHEID	6⁵

- ▲ Camera standpunten
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Gras is verdord
- ▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 199,- Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Konami
Importeur: Game World
Tel. 010-4369350

6⁹

Uitkijken naar een ander spel (Powersport Soccer), dat geeft wel een beetje de kern van deze recensie weer. J-League Winning Eleven is niet slecht maar ook niet echt bijzonder. Laten we het daar maar bij houden.
THOMAS



SHIN SHINOBI DEN

In Shin Shinobi Den is 't hakken geblazen. Nou, dat heb ik wel vaker gezien, hoor ik jullie denken en da's helemaal waar. Maar een hak'm up van het kaliber Shinobi heb ik in ieder geval nog zelden voor m'n netvlies gekregen.

HERE I COME!

Toen de brave Shinobi-meester Shou op een doordeweekse avond door de bossen wandelde, zag hij een tafereel dat zijn shinobi-hartje sneller deed kloppen. De bloedmooie Aya, een onschuldig meisje waar Shou al lange tijd een oogje op had, werd hardhandig ontvoerd door de doortrapte Kazuma. Onmiddellijk haastte Shou zich naar huis om zijn weekendtasje vol te stouwen met zijn nieuwe werpmessen. Hij bond zijn Katana vechtzwaard om zijn middel, spuugde eventjes in zijn handen en maakte zijn ninjaborstje nat. Aya here I come!

HAPKLARE BROKJES

De game begint met een superstrakke filmclip van een paar minuten, die voor elke Hong Kong filmfanaat smullen is. Zingende zwaarden, vliegende ninja's, the works. Dan begint het spel. Eigenlijk niet veel meer dan een opgewaardeerde versie van de oude Shinobi-kast, die je nu nog weleens in stoffige arcades in de achterhoek vindt, maar o, o, o, wat is ie mooi opgewaardeerd. De graphics zijn perfect en de gameplay strak als nooit tevoren. Elke druk op de knop wordt beloond met een nieuwe salto, waarbij je met driedubbele zwaardslagen of een regen aan werpmessen je slachtoffer in hapklare brokjes doet veranderen.

IN TWEEEN

Je hebt een bijna oneindige variatie aan spring- en vliegmogelijkheden. Druk je tijdens het springen opnieuw op de springknop dan kan je nog veel hoger komen, of je afzetten tegen muren en daken. Op die manier kan je door smalle kokers van de ene muur naar de andere recht omhoog klimmen.
Ook je zwaard is erg handig tijdens het springen. Als je in de lucht je Katana-knop gebruikt en je richtingsknop omlaag duwt, stort je jezelf als een kamikaze op tegenstanders die onder je staan, om zo je zwaard dwars door hun hersenpan heen te duwen. Als je op de grond staat, voer je met je zwaard de meest zieke bewegingen uit. Hoe de tegenstander ook probeert te blokken, uiteindelijk snij je hem toch netjes in twee delen.

PITTIG

Je moet je door maar liefst negen levels weten te vechten, voordat alles weer goed komt tussen Shou en Aya en dat is zeker niet makkelijk. Je komt een aantal verschillende vijanden tegen van uiteenlopende sterkte. Erg lastig zijn de verschillende eindbazen, die na afsluiting van elk overwonnen stukje terrein opduiken. Je gaat het opnemen tegen reusachtige slangen, opgefokte oorlogsgoden en chagrijnige boeddhabeelden. Voor sommige van deze baasjes is het handig om een soort superpower te hebben, die je af en toe ergens in een stoffig hoekje kan vinden. Als je die kracht gebruikt, staat er bij elke zwaardslag een gigantisch beeld van een bevriende oorlogsgod achter je, waardoor je slagen harder aankomen. Niet misselijk allemaal!

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	10

- Tegenstanders doormidden snijden
- Super veel levels
- Hong Kong filmfragmenten tussen de levels
- Ultra snelle bediening

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

9^{1}

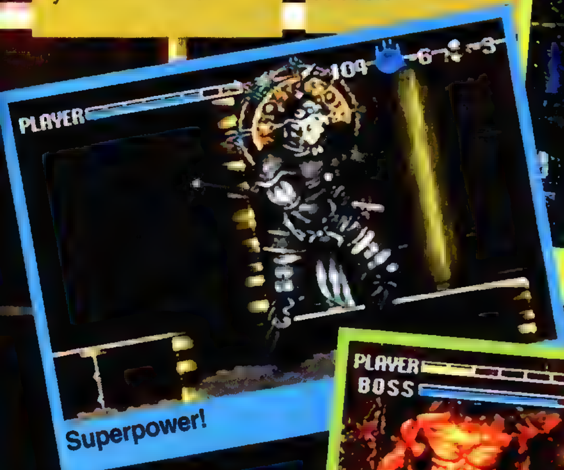
De verslavende factor van dit soort spelletjes, gecombineerd met de prachtige afwerking, maakt Shin Shinobi Den tot een van de tofste games die ik ken. Het idee is niet nieuw maar er is gewoon op perfecte manier gebruik gemaakt van de mogelijkheden die de Saturn biedt en veel toegevoegd aan de game om hem weer nieuw leven in te blazen.

ANDREAS


Obi Wan Shinobi



Bazooka Joe kan niet zo goed mikken.

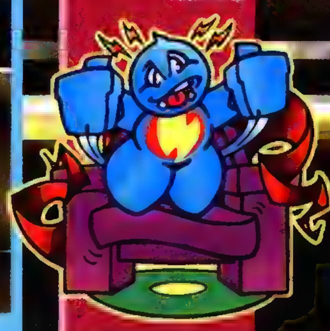


Superpower!



Eindbaas Boss.


Shit, nu heb ik de lift kapot gemaakt.



BATMA

"Maar ik wil niet hier niet blijven, tussen al die gestoorde mensen", zei Alice. "Oh, maar daar valt helemaal niets aan te doen, we zijn hier allemaal knettergek", sprak de kater. "Ik ben gek, jij bent gek, iedereen is gek." "Hoe weet je dat ik gek ben?" vroeg Alice. "Dat moet wel", zei de Kater, "anders was je hier nooit naar toegekomen." (Vrij naar Alice in Wonderland door Lewis Carroll)

ARKHAM ASYLUM

In 1920, na de dood van zijn waanzinnige moeder, stichtte de geniale psychiater Amadeus Arkham een ziekenhuis voor psychisch gestoorde elementen in zijn voorvaderlijke huis. Hij noemde dit gekkengesticht toepasselijk Arkham Asylum.
Meer dan een halve eeuw later is dit ziekenhuis voor criminele gestoorden een vergaarbak geworden voor de vuilnis die Batman van de straat haalt. Een labyrint van depressieve gangenstelsels verbindt een oneindig aantal isoleercellen. De zachte bekleding van de cellen smoort het afgrijselijke krijsen van de bewoners van Arkham en voorkomt dat de talloze zelfmoordpogingen van de gevangenen slagen. Honderden gekwelde geesten in het gesticht pijnigen hun hersenen op zoek naar een manier om te ontsnappen uit deze eindeloze hel. Er is één reden waarom ze niet van pure ellende wegkwijnen en een stille dood sterven. Eén gedachte... de gedachte aan WRAAK!

HET NIEUWS VAN ACHT UUR:

"Er is een opstand geweest in het gekkengesticht van Arkham. De patiënten hebben het gebouw overgenomen. Niemand weet hoe. Ze houden het ziekenhuispersoneel in gijzeling en ze stellen een waslijst aan waanzinnige eisen. De belangrijkste is dat Batman ongewapend naar Arkham Asylum komt."
"We onderbreken deze uitzending voor een onverwachte mededeli...(geruis)... Hallo, Batman ouwe jongen, hoe gaat het er mee? Ik denk dat je wel kan raden wie ik ben en wat we van je willen. We willen jou! Hier, binnen bij ons. in het gekkengesticht... waar je thuishoort.

AAAARGH

Als je geen zin hebt om langs te komen Batman, dan kan ik je vertellen dat we hier heel wat lieve mensen, lieve jongetjes, lieve meisjes in gijzeling hebben. Kom eens hier bij pappie, schatje."
"Neeeeeeee! Alstublieft, niet mij, neem iemand aaaaaaaaanders, au!"
"Marieke is pas zestien, Batman. Ze werkt hier net een week als zustertje, om een extra zakcentje te verdienen. Marieke wil tekenaar worden, niet Marieke?"
"Uuuuhuuuunnnggg"
"Ze heeft net een hele mooie tekening voor me gemaakt. Getekend met dit potlood. Het potlood dat ik net geslepen heb. Doe je ogen eens open, Marieke. Wijd, Marieke! Oh, zulke mooie blauwe ogen."
"Aaaaaaaaaaahhhhhh hrgh!!!"
"Hoor je dat Batman? Ik zou hier maar snel naar toe komen. Ik heb



Mad Phil duikt in de poep-houding.


Ik zal je eens wat respect voor de wet bijbrengen.



De Grappling-hook.

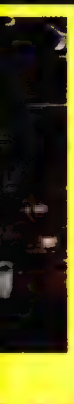


Robin's [illegible]



Robin staat niet graag in de schijn werpers.

N FOREVER

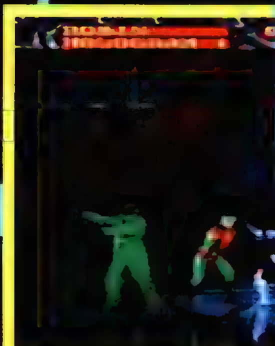




Alsjeblieft Batman, spaar m'n miezerige leventje.



Two player cn/cozzlinn.



Robin stoeit met Spice en 2 Face.



Geen makkelijke uitstap uit deze lift.



Nog even en Mad Phil is dead Phil.

nog een hele doos kleurpotloden over en zooooooveel schattige mensen."

MET ROBIN

Ondertussen, ergens op een eilandje in de Stille Zuidzee. "Hey, Robin, schenk nog eens zo'n overheerlijke fruitcocktail voor me in. Die dingen zijn ècht veurtreffûhluk. Ik kan geen genoeg krijgen van dit heerlijke luizeleventje, gooi die portable telefoon eens op. Eventjes wat kaviaar uit Rusland laten overvliegen."
Net op het moment dat Robin de telefoon wil gooien, begint de portable te piepen. "Ach, Ro, neem jij 'em effetjes op?" "Met Robin, residentie van Batman, hoe kan ik u van dienst zijn?"
Het duurt enkele seconden, voordat Batman's steun en toeverlaat doorheeft wie er aan de andere kant van de lijn hangt. "Pssst, Batman, het is de directeur van Nintendo," sist Robin in Batman's oor terwijl hij het mondstuk van de portable afdekt. "Wat moet dat kreng nou weer", zucht de man met de zwarte cape verveeld, terwijl hij de telefoon aanpakt van Robin. "Hoeveel van die suffe spelletjes wil die sukkel nog maken. Hallo? Batman hier, zeg het maar."



AKKOORD!

Terwijl het gesprek vordert, lichten de ogen achter het zwarte masker langzaam op en beginnen te twinkelen. "U zegt, een spel met gedigitaliseerde videobeelden van mij? Zeg maar net als in Mortal Kombat? En twee verschillende kicks, een uppercut, een stopstoot en voetvegen? En Robin komt er ook in? We kunnen dus samen tegen de vijand strijden of ieder voor zich zoveel mogelijk punten scoren? Wat zeg je? De vijanden in het spel doorzien je moves als je ze te vaak herhaald? Kunstmatige intelligentie? Daar geloof ik geen snars van! En ik kan combo's gebruiken? Dus bijvoorbeeld The Riddler met een voetveeg vellen, om vervolgens als hij probeert op te staan hem met een uppercut het scherm afslaan? Hoeveel zei U? Akkoord! Wanneer tekenen we de contracten? Oké, tot morgen dan Meneer Nintendo."
Met een vette grijns op zijn gezicht geeft Batman de portable weer aan Robin. Net op het moment dat hij aan zijn schildknaap wil vertellen wat voor een miljoenendeal hij nu weer gesloten heeft, gaat opnieuw de telefoon. "Met Robin, residentie van Batman, hoe kan ik u van dienst zijn?" Robin's gezicht vertrekt. "Het is de Joker, fluistert hij angstig. "Uit Arkham Asylum..." Verstoord kijkt Batman op. "Zeg maar dat ik in vergadering ben."

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Veel moves
- ▲ Digitale live-video characters
- ▼ Gecompliceerde besturing
- ▼ Lange laadtijd tussen de stages

SNES
Prijs: f 159,95 Bfr. ca. 2995
Fabrikant: Acclaim/Probe
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

8

Batman Forever is een oude formule met een nieuw sausje. Maar dan wel een overheerlijk sausje. Het platformspel biedt een prachtige scenery die bestaat uit een achtergrond en een voorgrond. Daardoor ontstaat een 3D effect, dat nog eens extra versterkt wordt door de gedigitaliseerde live-animaties die voor de characters zijn gebruikt. Tel daarbij de talloze moves en je hebt het over een kruising tussen Super-Mario en Mortal Kombat. Voortreffelijk!
MICHAEL



KUIFJE in Tibet

Eindelijk! Kuifje is vereeuwigd in een videogame. Het Belgische Infogrames kon niet langer aanzien dat de ene na de andere stripheld het digitale tijdperk binnenging en dat Kuifje en Bobby achterbleven. Speciaal voor Europa ontwikkelden zij Kuifje in Tibet naar het gelijknamige album. Speciaal voor Europa? Ja. Japan en de VS worden overgeslagen want Kuifje is en blijft een echte Europese held.

NEDERLANDS

Het ziet er naar uit dat Kuifje in Tibet zelfs in de Nederlandse taal gaat verschijnen. Niet verwonderlijk natuurlijk als je bedenkt dat in 90% van de huishoudens in Nederland en Vlaanderen wel één of meer strip-avonturen van Kuifje te vinden zijn. Dit zou dan het eerste SNES spel zijn waarbij de Nederlandstalige gamer het woordenboek in de kast kan laten staan.

VAKANTIE

Het is zomer en Kuifje, Bobby, Haddock en Zonnebloem genieten van een welverdiende vakantie in het zuiden van Frankrijk. Ook Bianca Castafiore, de opera zangeres met een ernstig vetzucht probleem, en haar vieze schoothondje zijn in het hotel aanwezig. De dagen worden gevuld met zonnen, zwemmen, bergwandelingen en gesprekken over vrouwen, boten en kunst. Een geweldige vakantie dus. Tot het moment dat Kuifje een brief krijgt van zijn Chinese vriend Tchang Tchong-Jen (uit De Blauwe Lotus).
In deze brief vertelt Tchang dat hij van plan is om naar Europa te komen. Hij heeft een uitnodiging gekregen van zijn oom in Londen om bij hem in zijn antiekhandel te komen werken. Maar eerst wil hij Kuifje opzoeken. Ze hebben een aantal jaren bij te kletsen en bovendien redde Kuifje ooit eens zijn leven door hem uit een kolkende rivier te slepen. Zo iemand ben je toch eeuwig dankbaar, of niet? Het is de bedoeling dat Tchang vanuit Shanghai naar Katmandu (Nepal) vliegt om van daaruit door te vliegen naar Europa. Kuifje is buiten zinnen van vreugde. Eindelijk zal hij te horen krijgen hoe het met Wang, Didi en Fan Se Yeng gaat, de mensen die hij tijdens z'n Blauwe Lotus-avonturen heeft ontmoet.

CRASH

Dan gebeurt het meest verschrikkelijke dat je als vliegtuigpassagier kan overkomen: het vliegtuig crasht. Op weg naar Katmandu, boven Tibet, is de DC 3 waar Tchang mee vloog, tegen een berg geknald. Volgens de nieuwsdienst is het zeer onwaarschijnlijk dat er mensen zijn die de ramp hebben overleefd maar Kuifje, als eeuwige optimist, denkt daar anders over. Hij is er van overtuigd dat Tchang nog leeft en besluit om meteen naar Katmandu te reizen om op zoek te gaan naar zijn Chinese vriend.

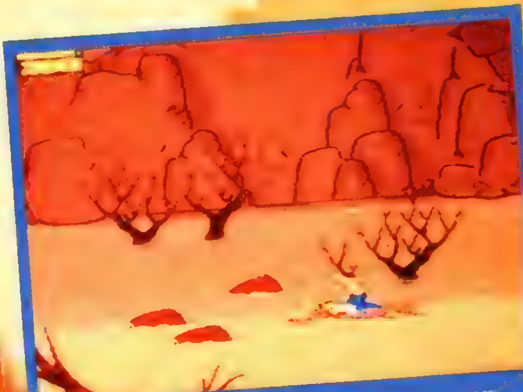
EXPEDITIE

En zo zitten Kuifje, Haddock en Bobby zo'n vierentwintig uur later in het vliegtuig naar Katmandu (waar halen ze het geld toch steeds vandaan?). Op hun zoektocht naar een gids voor de expeditie maakt het trio in de stad al de nodige avonturen mee. Maar uiteindelijk vinden ze iemand die het gebied waar het wrak ligt zeer goed kent en kan de reis naar de Himalaya beginnen. Een avontuur dat Kuifje zich nog lang zal heugen!

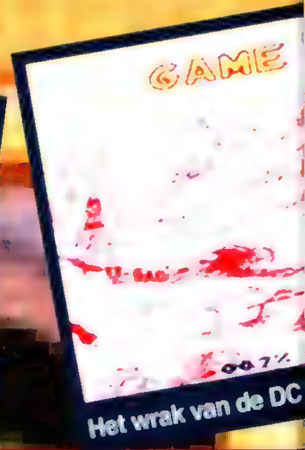

De trein naar Hou Kou heeft 't begeven.

TERUGBLIK

De verhaallijn van het spel is gelijk aan die van het album. Met dit verschil dat het eerste level van deel I bestaat uit een terugblik op het verhaal 'De Blauwe Lotus'. Hierin is Kuifje met de trein op weg naar de Chinese stad Hou Kou. Door overstromingen rijdt de trein op een gegeven moment niet meer verder en moet Kuifje zijn reis te voet vervolgen. En dan ontmoet hij


Kuifje is in de kolkende rivier gesprongen.


Bij de hotelreceptie ligt een brief uit China.



Het wrak van de DC

FJE


Merde, ik geloof dat ik een beetje misselijk word.


Sporen van de verschrikkelijke sneeuwman.


Rennen, klimmen, zwemmen, tillen; Kuifje draait er z'n hand niet voor om.

Tchang die in een kolkende rivier ligt te verdrinken. Kuifje springt in het water, redt hem en de vriendschap is een feit. Vervolgens gaat het spel over in de scène in het Franse hotel, een aantal jaren later. De brief, het nieuwsbericht over het ongeluk, de reis naar Katmandu, deze gebeurtenissen volgen elkaar in een hoog tempo op voordat het echte werk in Nepal en Tibet kan beginnen.

MOUNTAINS

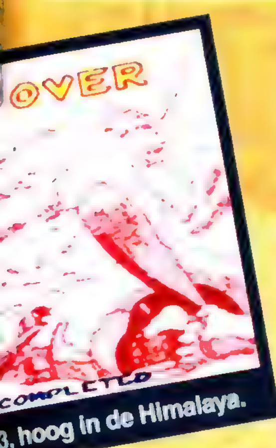
In Katmandu moet een gids worden gevonden. Haast is geboden want een hels onweer is boven de stad losgebroken. De straten veranderen in rivieren en kleine meisjes moeten geholpen worden om droog te blijven. Met behulp van de gevoelige neus van Bobby wordt de gids uiteindelijk gevonden en kan de reis naar het vliegtuigwrak beginnen.
In deel II (Mountains) moet er meteen worden geklommen. Het begint vrij eenvoudig, nog onder de boomgrens. Een paar domme wilde yacks moeten met wat vers gras worden weggelokt en Bobby valt nog even in een riviertje. Maar dan begint het. Kuifje staat voor zijn eerste echte afdaling en hij zal het er alleen levend van afbrengen als hij het bovenste pad blijft volgen. Lukt dat niet dan slaat hij te pletter tegen een rotsblok of wordt hij aan een boompje gespietst.

HET WRAK

In het volgende level wordt de sneeuwgrens bereikt. IJsplatforms, sneeuwballen, gletsjerspleten, lawines, het wordt er allemaal niet makkelijker op. Maar het wrak is niet ver meer en dan zal er meer duidelijkheid zijn over het lot van Tchang.
Bij het wrak aangekomen krijgt Kuifje een pikhouweel en later vindt hij in het vliegtuig een stuk touw. Hij zal het nodig hebben want Bobby heeft een ijsgrot ontdekt waarin deze items onontbeerlijk zijn.
En dan vinden ze iets. Het is een inscriptie van Tchang. Hij leeft nog! Kuifje bleek al die tijd gelijk te hebben gehad. Haddock begon al te twijfelen en de gids verklaarde die bleekscheet sowieso al voor gek. Maar zoals gewoonlijk trekt Kuifje weer aan het langste eind en wordt de zoektocht voortgezet. Te beginnen met een levensgevaarlijke beklimming van een ijswand. Sterke vingers zijn hiervoor een must.

ADVENTURE

Het spel is natuurlijk nog lang niet ten einde. Er moet nog flink wat gezweet, geklommen en gevloekt worden. Bobby zal nog wel een paar keer in een riviertje donderen en dan is er ook nog de ontmoeting met de Yeti, de verschrikkelijke sneeuwman, die uiteindelijk de grote held van het verhaal blijkt te zijn.



3, hoog in de Himalaya.


Alle bommen en granaten, ook kapitein Haddock blaast z'n partijtje mee.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁹
GELUID	8⁷
ORIGINALITEIT	8⁸
SPEELBAARHEID	8⁴

Graphics
Interactieve strip
Speelbaarheid

SNES
Prijs: ƒ169,00 Bfr.ca.3060
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Nintendo
Tel.03404-51353

8⁷

Kuifje in Tibet is een adventure met een paar RPG trekjes maar bovenal verdomd moeilijk. Zelfs in de easy-mode kan je al dagen met een paar levels bezig zijn. Verder ben ik behoorlijk onder de indruk geraakt van de graphics. Een paar details zullen voor de uiteindelijke versie nog worden aangepast maar dat zal voor de speelbaarheid geen gevolgen hebben. En die is goed, geloof me.
THOMAS



OB


Het vredige dorpje dat we allemaal kennen.

'Caesar is zo onderhand goed ziek van die stomme Fransozen die zo nodig vrij willen zijn. Waarom kunnen ze zich niet, net als iedereen, netjes overgeven aan de bezetter? Het Romeinse Rijk heeft toch veel meer te bieden dan die rotte vis van Kostunrix of dat zouteloze drankje van Panoramix. 'Geef je over Galliërs en we lullen nergens meer over!'

GALLISCHE MUUR

Caesar heeft er behoorlijk de zeik in. Al jaren worden zijn garnizoenen die om het dorpje in Noordwest Frankrijk liggen, geteisterd door pesterijen en vechtpartijen van de plaatselijke bevolking. Alleen maar omdat die oude zak van een druïde toevallig een recept kent waar iedereen onoverwinnelijk mee gemaakt kan worden. Zonder dat brouwseltje had het grote Rome dat dorp al lang geleden met man en muis de zee ingeschopt. Maar helaas, het is niet anders. Om toch nog een beetje het gevoel te hebben dat de dorpelingen onderdrukt worden, heeft Caesar een enorme muur om het dorp laten bouwen. Geen everzwijn kan er langs, laat staan zo'n kolossale Galliër. Misschien dat het helpt om de rust en vrede in deze streek weer te herstellen.

SOUVENIRS

Nou, ik denk dat Caesar onze Gallische vrienden toch weer eens heeft onderschat. Na een lang dorpsberaad tussen Abraracourcix, Assurancetourix, Panoramix, Asterix en Obelix wordt het plan gesmeed om op een paar plaatsen in het Romeinse rijk de boel eens even flink overhoop te gooien. Uit alle landen zullen souvenirs meegenomen worden die later aan Caesar, met een flinke dosis spot, worden overhandigd. Alleen maar om aan te geven dat Gallië misschien voor een groot gedeelte bezet is maar absoluut niet helemaal. Dat hij dat maar even goed in zijn keizerlijke oortjes knoopt. Avé Caesar: je zag, je kwam en je raakte gefrustreerd!

BRITTANNIË

Natuurlijk zijn het Asterix en Obelix die zich als vrijwilligers aanmelden om dit avontuur tot een goed einde te brengen. Met name Obelix is zeer enthousiast. Zijn motivatie ligt vooral in het feit dat alle avonturen die goed aflopen eindigen in een feestmaal. Daarom helpt hij liever het avontuur een handje zodat het zo snel mogelijk goed is afgelopen waardoor er zo snel mogelijk weer een heerlijk feestmaal klaar staat. Hoe meer vette everzwijnen hoe beter. De reis voert het duo eerst naar Brittannië. Een paar jaar daarvoor was Caesar met een enorme invasiemacht naar het eiland getrokken om te veroveren. De Britten boden flinke tegenstand maar door theepauzes en vrije weekenden verloren ze de strijd uiteindelijk toch. Het rugbyteam van Camulodunum werd om onduidelijke redenen gevangen gezet in de Tower van Londinium. Het is de taak van Asterix en Obelix om de spelers te bevrijden en een rugbymatch tegen het Romeinse team te winnen. Winnen ze, dan krijgen ze als souvenir een rugbybal cadeau. Daar doe je het toch voor, of niet? Maar eerst moet het kanaal overgestoken worden en is het nog een lange weg naar Londinium.

HELVETIA

Na hun bezoek aan Brittannië roeien Asterix en Obelix weer terug naar het vaste land, op weg naar het rijk der kazen en geheime kluizen: Helvetia. Zurix, een vriend van Biotix, is eigenaar van een groot aantal kluizen waar de Romeinen heel wat buit hebben liggen die op een louche manier bij elkaar is geschraapt. Volgens de Romeinen wist Zurix teveel en iemand die teveel weet moet opgeruimd worden. Dus hebben ze hem


Asterix is natuurlijk Olympisch kampioen geworden. Doping controles kenden ze toen nog niet.


Welkom in Athene.


Asterix neemt de omgeving eens goed in zich op.


Rennen kan die kleine wel.


Die Romeinen zitten overal, zelfs in de Alpen.

ELiX

maar in een van zijn eigen kluizen gestopt. Onze onverslaanbare vrienden moeten hem zien te vinden en bevrijden uit zijn benarde positie. Alleen, net zoals in Brittannië, is het een hele tour om het einddoel te bereiken. Eerst het grensgebied. Net zoals tegenwoordig was het toen ook al een gedoe om de grens met Zwitserland te passeren. Later moet op het meer van Genève een Romeinse galei geënterd worden waarna de helse tocht over een deel van de Alpen begint. Als Asterix en Obelix alles hebben overleefd en Zurix hebben bevrijd uit zijn kleine kluis, krijgen ze van hem een gouden sleutel als tweede souvenir.

GRIEKENLAND

In Griekenland is het weer hetzelfde verhaal. Dit deel van het spel is gebaseerd op de strip 'Asterix en de Olympische Spelen'. De Romeinen zijn al druk bezig met de trainingen voor de Spelen die snel zullen beginnen. Asterix en Obelix zullen hier uiteindelijk ook aan mee moeten doen om hun derde souvenir te krijgen. Haast is dus geboden want ook zij zullen in een trainingskamp moeten. Pireaus, de beroemde haven van Athene, is de plaats waar Asterix en Obelix aan wal komen. Ze worden dit keer niet opgewacht door Romeinen maar door met stokken slaande en met vissen gooiende criminelen. Rare jongens, die Grieken. Maar goed, Athene, daar moeten ze heen. In de buitenwijken (toen nog countryside) zien ze de eerste Romeinse atleten al voorbijsnellen, bezig met de trainingen voor de sprint, de hordenloop en het speerwerpen. En dat zijn nu ook precies de onderdelen die Asterix en Obelix op de Spelen moeten winnen om aan hun derde souvenir te komen.

HISPANIA

In Hispania is het de alom gevreesde Paella y Peseta die door Asterix en Obelix uit de problemen geholpen moet worden. Het onverschrokken duo moet zijn plaats in de arena innemen tegenover een woeste, drie ton zware stier. Paella is namelijk vergiftigd door de Romeinen en te zwak om met de stier te vechten. Hier wordt het vierde en laatste souvenir aangeboden en is het tijd om een beleefdheidsbezoekje aan Caesar te brengen. Of toch maar niet? Caesar is namelijk epilepticus en de aanblik van twee van die Gallische lefbekken zou wel eens teveel voor hem kunnen zijn. Ach wat, het is maar de Keizer van het Romeinse Rijk...

RAPPORT

GRAPHICS	8^7
GELUID	6^7
ORIGINALITEIT	6^1
SPEELBAARHEID	6^2

▲ Asterix en Obelix
▲ Graphics
▼ Traag
▼ Geen humor

SNES
Prijs: ƒ169,- Bfr. ca. 3040
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Nintendo
Tel: 03404-51353

6^9

Asterix en Obelix ziet er qua graphics erg goed uit maar de speelbaarheid laat te wensen over. Het spel mist spanning, humor en is af en toe ronduit saai. Zonde, want Asterix en Obelix zijn absoluut geen saaie karakters en hun sterkste punt is de humor. Laten ze daar de volgende keer eens rekening mee houden.
THOMAS





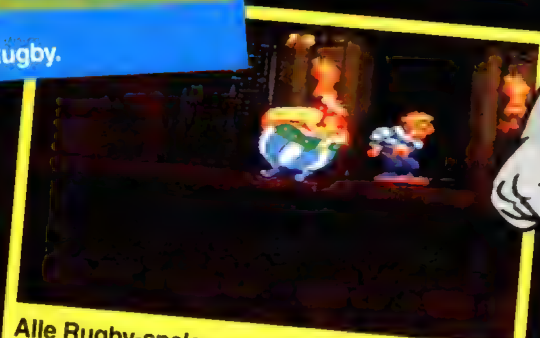
Hoehoe, is er hier iemand die een dreun wil?



Londinium by night.



Een pijnlijke sport dat Rugby.

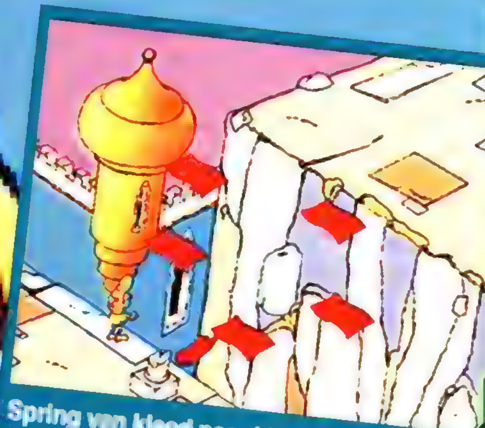


Alle Rugby-spelers moeten bevrijd worden uit de Tower.



ASTERIX
De Uitdaging Van Caesar

Yes! Asterix en Obelix is één van mijn favoriete strips en eindelijk is er nu een CD-i spel van. Op de SNES en Mega-Drive heb ik ook al Asterix en Obelix games gespeeld en die waren meestal wel humor. Met een flesje toverdrank met ijsklontjes ging ik er effe goed voor zitten.


Spring van kleed naar kleed... wauw!

WEDDENSCHAP

Dat verhaal van 50 jaar voor Christus en het Gallische dorpje kennen we ondertussen wel, het bezorgt Caesar al jaren stekende koppijn. Daarom heeft hij een weddenschap met de Galliërs afgesloten dat ze nooit ongestraft een reis door het Romeinse rijk kunnen maken.
Galliërs houden van een uitdaging dus Asterix, Obelix, Bellefleur, Walhalla, Hippix en Nestorix nemen de uitdaging aan en gaan op reis. Om te bewijzen dat ze in de verschillende delen van het Romeinse rijk zijn geweest, moeten ze uit elk gebied een souvenir meenemen. Degene die binnen de gestelde tijd met genoeg souvenirs terug in het dorp komt, heeft gewonnen. Lukt het niet, dan heeft Caesar gewonnen.

Het spel begint met het kiezen van een van de karakters (je kan ook met maximaal drie vrienden spelen). Ik kies Walhalla, de mooie vrouw van Nestorix, en ga op pad.

GAAAAAF!

Het pad bestaat uit een ganzenbordspel met 54 vakken: 9 landen, 15 opdrachten, 4 gevangenissen, 4 toverdrankvakken, 4 uitrustvakken, 10 ontmoetingen en 2 verrassingen. Het lijkt wel alsof de laatste tijd alleen maar bordspelachtige CD-i's op de markt komen! Cluedo, Lingo, ik word er niet goed van!
Nu zijn er volgens de handleiding nog een paar aktie-onderdelen dus ik geef ze nog een kans. En..., hier komt het eerste aktie-onderdeel: de dobbelsteen gooien! Tenminste, als je klikken op een dobbelsteen gooien kan noemen. Ik kom op een vakje met een denkspelletje. Ik zie een plaatje met een paar dieren en na 10 seconden wordt het plaatje mistig zodat ik niks meer zie. Dan hoor ik een dierengeluid en dan moet ik aanwijzen waar het beest staat.
Gaaaaaaaaf! Helemaal te wild! Het volgende vakje is een land: Egypte. Ik moet een meerkeuzevraag beantwoorden: hoeveel rivieren heeft Egypte: (a) 356, (b) 36, (c) 1. Ehm huhhuh. Aardrijkskunde sucks. Ik gok op (c) want ik ken alleen de Nijl. Is nog goed ook. Als beloning krijg ik mijn eerste souvenir.
Nog een voorbeeld: een 'aktiespel' met Idefix. Het hondje loopt door een gang waar dingen uit het plafond steken en obstakels op de grond liggen. Hou je vast: je moet met de joypad deze special moves uitvoeren: druk omhoog om over de obstakels heen te springen of druk omlaag om onder dingen door te kruipen! Echt waar, ik zit je niet te stangen!


Gezellig Ganzenborden.


Aktie-spelletje?!



Familie-kiekje.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	2,0
SPEELBAARHEID	3,0

- ▲ Misschien leuk voor peuters
- ▼ Veel te weinig animaties
- ▼ Knullig en saai
- ▼ Aktie? Hoezo aktie?

PHILIPS CD-I
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Pathé Interactive & Philips Interactive Media France
Distributie: Philips
Tel. 040-734866

4,8

Hee jongens, hou 's effe op zeg. Ik ga hier niet mijn tijd zitten verdoen met een spel dat zo ongelooflijk knullig is dat ik er simpel van word. Nee, sorry, op dit spel moet staan: waarschuwing: alleen te spelen door embryo's tot 3 jaar oud. De groeten, ik ga mijn middagdutje doen.
BJØRN

VECTO

Het is 2049, de hele aarde is vervuild met chemisch- en nucleair afval. De mensheid is gevlucht naar de sterren. Ze hebben mechanische 'orbots' achtergelaten om de boel op te ruimen. Als dat maar goed gaat...

WARHEAD

Een machtige orbot, Raster genaamd, houdt toezicht op de opruim-aktie met behulp van het 'global ComNet', een wereld-omspannend netwerk van TV's. Het noodlot slaat toe wanneer rebellen een oude stoombom wetmaken aan Raster's Master Control Circuits. De leider van de rebellen is Warhead, die staat voor tirannie, haat en onderdrukking. Door het toedoen van Warhead verandert de Aarde in een dodelijk wapen dat zich zal keren tegen de terugkerende mensen.
Maar gelukkig is er Vector Man. Vector Man keert terug op Aarde nadat hij een lading afval en rotzooi naar de Zon heeft gebracht. Hij is niet onder de invloed van de duivelse geest van Warhead en hij zal niet rusten totdat het monster is verslagen en de Aarde weer een vrije en vredige plek is.

GEDAANTEWISSELING

Kijk, hier hebben we wat aan! Hier kunnen we een videogame van maken. We hebben de arme onderdrukte mensjes, de grote boze robot en een held die het allemaal eens effe recht zal gaan zetten. Vector Man is de juiste held op de juiste plaats. Een mechanisch mannetje met grote sprongkracht en de mogelijkheid om met behulp van Morph Balls van gedaante te wisselen. Bewapend met een flink kanon (dat natuurlijk ook weer groter en sterker kan worden met behulp van Powerups) gaat hij moedig elke vijand te lijf. Nu nog een goede openings-tune en we zijn helemaal klaar.

MORPHS

Waar kan onze nieuwe held allemaal in veranderen? Hier en daar zijn er Morph Balls te vinden voor de volgende gedaanten: Drilboor, Vis, Raket, Buggy, Bom, Straaljager en Parachute. Als Vector Man zo'n Morph Ball heeft opgeslokt, verandert hij voor een korte tijd in de andere gedaante en krijgt daardoor de mogelijkheid om sneller ergens te komen of om uitgangen te vinden die hij in zijn normale gedaante niet zo kunnen bereiken.
Een paar van dat soort voorbeelden zijn de Bom, Raket en Drilboor. Met de drilboor kun je door sommige platforms heen boren, met de raket kun je door het plafond en met de bom kun je muren omver blazen. De vis is naar mijn weten alleen handig om sneller ergens te komen als je in het water zit. Je kunt dan niet schieten maar alles waar je tegenaan zwemt ontploft. Maar waar vind je die dingen?

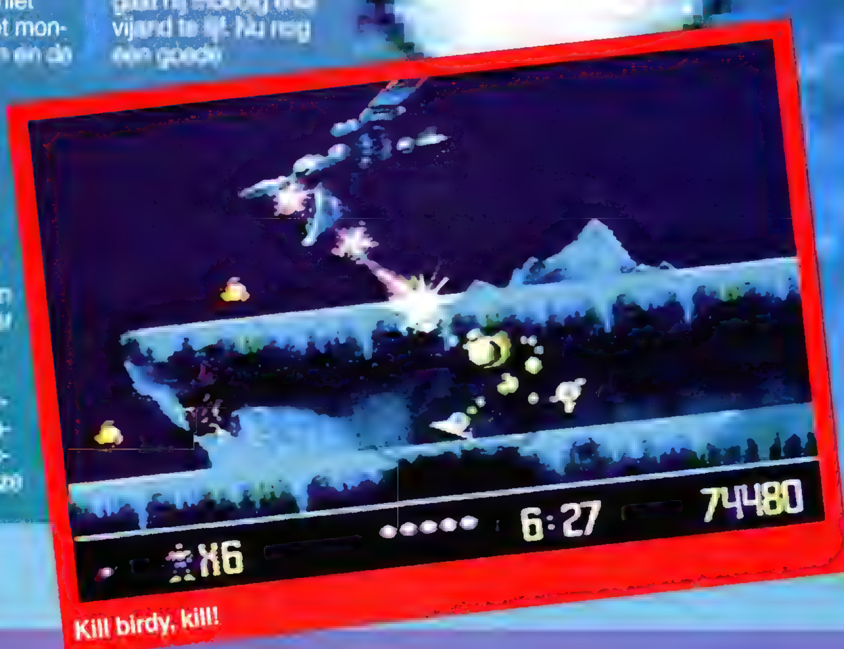
TV IS SLECHT

ComNet is een netwerk van TV's. Die TV's hangen door het hele spel aan het plafond. Eindelijk mag je dan eens echt op die dingen schieten. Als je ze raakt, gaan ze tollen net zo lang totdat ze ontploffen. In elke TV zit een Powerup of een bonus, en ook de Morph Balls zijn daar te vinden. Vaak krijg je ook een Powerup als je een vijand sloopt maar een Morph Ball of een wapen Powerup zal je zo nooit krijgen. Wapen Powerups zijn cool! Vector Man kan o.a. een snelschieter krijgen, een golfschieter (vult zo'n beetje het hele scherm en schiet door muren), een



Wat hoog vliegt, komt ook weer naar beneden.

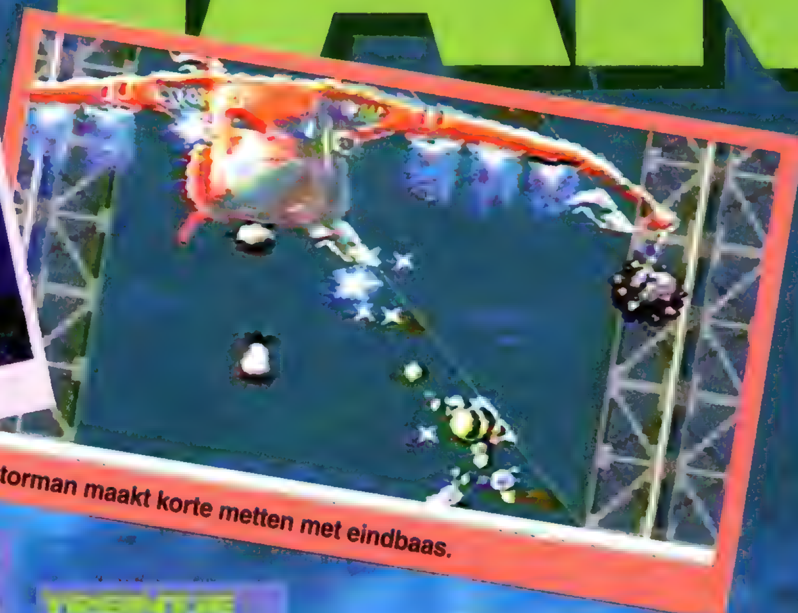

TV-tje schieten op geheim platform.



Kill birdy, kill!

R MAN


Vector bom vernietigt betonnen muur.


Vectorman maakt korte metten met eindbaas.

schild en een Orb. Wat is een Orb, vraag je dan. Een Orb is een ding dat je maar één keer kunt gebruiken maar dan is ook wel letterlijk alles wat op het scherm zichtbaar is tot gort geholpen! Helaas zijn ook de wapen Powerups na een minuut of zo uitgewerkt. Wat je overigens ook in de TV's vindt zijn de zogenaamde Vermenigvuldigers. Je hebt ze van 2x, 3x, 5x en 10x. Voor zolang ze werken, krijg je in plaats van één energie Powerup er bijvoorbeeld drie of vijf, afhankelijk van de Vermenigvuldiger. Ook punten worden vermenigvuldigd. Sparen dus, die dingen!

CONTROLS

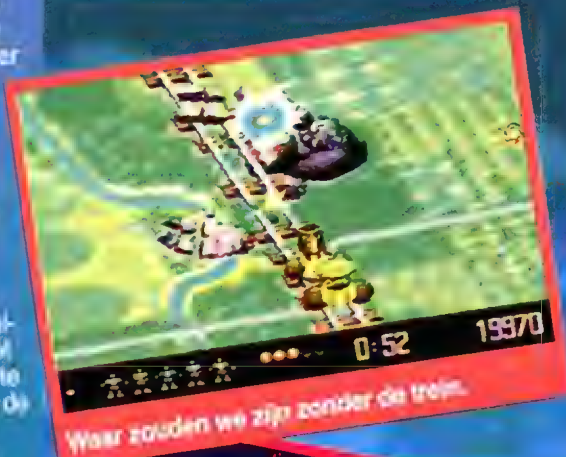
Hoeveel levels er zijn weet ik niet. Ik heb het spel nog niet uitgespeeld en ik heb er ook geen handleiding bij gekregen (het officiële spel verschijnt pas in december). Wel weet ik dat de levels in dagen worden aangegeven. Ik begin dan ook bij Dag 1. Daar ondervind ik meteen hoe fantastisch de controls zijn van Vector Man. Het enige dat je kan is schieten, springen en lopen. Lekker simpel, lekker makkelijk. Wel kun je de springknop twee keer gebruiken want als je eenmaal een sprong hebt gemaakt, kun je in de lucht nog een keer springen met behulp van raketjes die in de voeten van Vector Man zitten.

De graphics zijn behoorlijk goed, veel beter dan wat ik van de meeste MegaDrive platforms ben gewend. Koele grote vijanden en mooie achtergronden. Ik ben meteen verkocht.

TREINTJE

Dag 2 is weer helemaal anders. In plaats van in een horizontaal platform-doolhof bevind ik me nu op een 3D rails (ik ben een soort lamktreintje geworden) hoog in de lucht. Een mechanische krab komt onder mij door en ik word van links en rechts beschoten door orbots. Het blijkt dat je de kogels en de scharen van de krab moet ontwijken door te springen en ondertussen eindeloze salvo's op de krab moet afvuren. Na een korte tijd valt de krab dan de diepte in en heb je weer een dag overleefd.

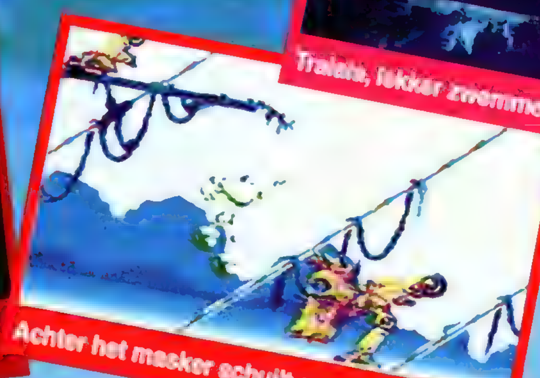
Gek genoeg is dat tot en met dag 8 (verder ben ik nog niet gekomen) het enige level dat op een dergelijke manier afwijkt van de rest van de levels. Niet dat dit erg is want ik heb me nog niet verveeld!



Waar zouden we zijn zonder de trein.


Tralala, lekker zwemmen.


Vectorman verdwaalt in een doolhof van touwen.


Achter het masker schuilt een kanon.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Knallende, snelle aktie!
- ▲ Sublieme graphics
- ▲ Verdient een Vector Man 2
- ▼ Geen passwords of saves

MEGADRIVE
Prijs: NNB (verschijnt december)
Fabrikant: Blue Sky Software (?)
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8²

Vector Man is niet bijster origineel. Een oeroud verhaal met een veroud principe: platforms, springen, schieten. Heerlijk! De graphics en het koele geluid maken het allemaal compleet. Ik hoop dan ook dat er nog flink wat dagen komen zodat ik nog lang van dit meesterwerkje mag genieten!
BJORN



The Last Dynasty

Ook fabrikant Sierra waagt zich eindelijk in de ruimte. Daarbij pakken ze het meteen op een originele manier aan, namelijk door een space shoot'm up te combineren met een adventure. Vol goede moed liet ruimteveteraan Ben zich lanceren...


Wat zou die P op m'n pet toch betekenen?

HIER EN NU

The Last Dynasty begint voor de verandering eens niet in een wereld ver weg van hier of in de toekomst, maar gewoon op Aarde in 1995. Twee jongemannen worden ontvoerd door een UFO en meegenomen de ruimte in. Daar moeten ze meteen een aantal vijandelijke ruimteschepen vernietigen, waarna ze te horen krijgen waarom ze zijn ontvoerd.

ZOON REDT VADER

Een van de jongemannen blijkt de zoon te zijn van de heerser van een wereld ergens diep in de ruimte. Daar is ook niet alles koek en ei, want pa heeft te kampen met een geduchte tegenstander die voortdurend probeert met geweld de macht over te nemen. Als voorzorgsmaatregel had de vader zijn zoon in veiligheid gebracht door hem een poosje op de Aarde te laten wonen. Toen de situatie er echter slecht begon uit te zien en de strijd tegen vaders concurrent verloren dreigde te worden, vond deze het tijd om zoonlief terug te laten keren naar de ouderlijke planeet. Zo kon de zoon ook zijn steentje bijdragen aan de instandhouding van vaders machtspositie. Wat zou hier nu de adventure-opdracht zijn? Mmmm, eens even diep nadenken. Vader helpen door de concurrent om zeep te brengen misschien? In één keer goed!

AVONTUURLIJK SCHIETEN

Last Dynasty is dus een combinatie van een adventure en een space shoot'm up. Dit komt erop neer dat telkens wanneer de hoofdrolspeler de ruimte ingaat, hij allerlei tegenstanders uit de ruimte moet knallen. Het adventure-gedeelte speelt zich af aan boord van een enorm ruimtestation. Dit gedeelte lijkt vooral bedoeld om wat te doen te hebben tussen de ruimtegevechten door.

SKIP DAT DEEL!

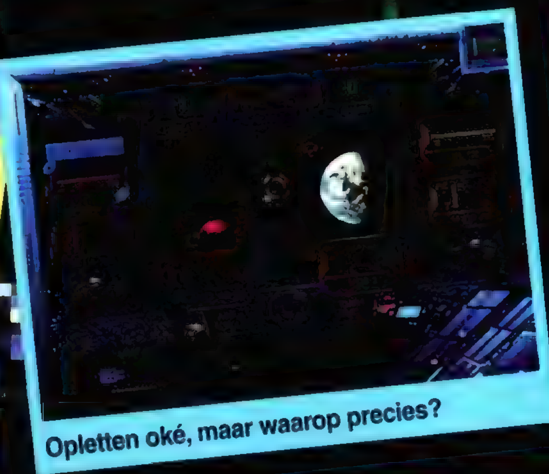
Het adventure is zo simpel mogelijk gehouden. De speler kan slechts drie dingen doen: rondkijken, voorwerpen oppakken en de voorwerpen gebruiken. Verder is het een standaard-adventure dat voor enigszins ervaren avonturiers nauwelijks problemen hoeft op te leveren; voorwerpen worden gewoon in de inventory gestopt, puzzels zijn in het begin makkelijk en worden in de loop van het avontuur iets moeilijker. Al met al had ik de indruk dat er uiteindelijk te weinig aandacht aan dit onderdeel is besteed om het echt interessant te maken, al is het op zich een aardig idee om adventure en shoot'm up op deze manier te combineren.
Het spel heeft wel de mogelijkheid om de adventure-gedeeltes gewoon over te slaan, dit ongetwijfeld in een poging om het spel ook aantrekkelijk te maken voor vechtjassen die het niet zo met adventures op hebben.

VIDEO

Een onderdeel waar niet aan te ontkomen valt, is de zogenoemde narratieve fase van het spel. Dit slaat op het achtergrondverhaal, dat de speler beetje bij beetje te horen en te zien krijgt. Na succesvol uitvoeren van de opdracht om weer wat ruimteschepen te vernietigen, volgt telkens een deel van dit verhaal, in de vorm van videofilmpjes, animaties, muziek en geluiden. Grafisch gezien vond


No place like far away.


Full-screen mode.


Opletten oké, maar waarop precies?



Zo dichtbij en toch zo mis.



Valt hier nog wat te avonturieren?



De vloot van de tegenstanders.

ik dit onderdeel het mooiste gedeelte van het spel, al valt er op die momenten weinig te spelen.

LASER UNLIMITED

Het belangrijkste onderdeel van het spel is de shoot'm up. De speler heeft hierbij de keuze uit vier verschillende ruimteschepen, terwijl de tegenstanders kunnen putten uit een vloot van vijftien verschillende soorten schepen. Het aardige hiervan is dat de schepen er ook echt verschillend uitzien en allemaal andere eigenschappen hebben; de een is snel maar lichtbewapend, de ander wat trager maar met zwaardere wapens aan boord, enzovoort. Wat de bevriende schepen wel allemaal gemeen hebben, is een laserwapen waarmee onbeperkt geschoten kan worden. Verliezen wegens munitiegebrek is er dus niet bij, en dat is wel zo prettig.

BEWEGING IS RELATIEF

Minder prettig, eigenlijk ronduit akelig, is de bediening van de ruimteschepen. Het eigen vizier staat namelijk vast in het midden van het scherm. Bij het sturen lijkt het daardoor alsof de ruimte om de speler heen beweegt, terwijl het eigen schip stilhangt in de ruimte. Heel jammer want het maakt zo'n spel gewoon een stuk minder realistisch en een stuk minder prettig om te spelen.
Daarbij komt dat de besturing bepaald niet strak te noemen is. Regelmatig duwde en trok ik aan alle kanten van de joystick in mijn pogingen om in de buurt van een tegenstander te blijven. De joystick-driver die met dit Windows-spel wordt meegeleverd is overigens verre van perfect. Het gebeurde me zelfs regelmatig dat de gewone Windows-aanwijspijl in beeld kwam, zonder dat er verder iets met die pijl te doen viel.

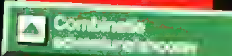
VOL IS TE VOL

Vindt een speler het uitzicht vanuit het ruimteschip iets te beperkt, dan is er de mogelijkheid tot een full-screen mode, die echter vol zit met overbodige beeldschermelementen. Alle metertjes, wijzertjes en knoppen blijven bij de full-screen mode in beeld. Het had wel zo prettig geweest als er een mogelijkheid was om zelf te kiezen welke informatie belangrijk is en welke niet. Ter compensatie kan de speler wel zelf bepalen hoe de verplichte informatie in beeld wordt gebracht: in de vorm van horizontale of verticale balken, als grafieken of eenvoudig als getallen.

GOED TEGEN GAAP

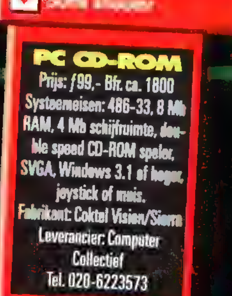
Het mag inmiddels wel duidelijk zijn dat ik niet echt enthousiast ben over The Last Dynasty. Op zich is het een goed idee om een adventure en een shoot'm up te combineren, gewoon omdat alleen maar schieten of alleen maar avonturieren ook wel eens gaat vervelen. Bij de combinatie is het echter wel belangrijk dat de onderdelen op zich ook goed te spelen zijn, en dat is nu niet het geval. Het adventure is te beperkt. De space shoot'm up stuurt niet strak genoeg en komt uiteindelijk telkens op hetzelfde neer. Het verhaal is bovendien zo weinig origineel (goed tegen slecht) dat de uitkomst ervan me niet eens interesseert.



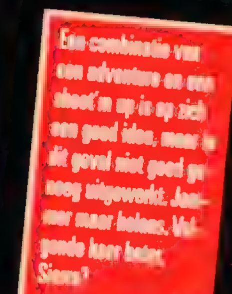














De kaart, maar wat moet je ermee?



Rechtsonder zit de mond van de boordcomputer.



SNOW WHITE
Happily Ever After

Het stukje appel is Sneeuwwitje's strot nog niet uit of ze wil al trouwen met de prins. De dwergen zijn afgedankt en de stiefmoeder hebben ze een onaangename dood laten sterven. De stiefmoeder heeft echter een broer die plotseling komt opduiken en hij zint op wraak. Is het een game of is het een soap?


Sneeuwwitjes' megabom.


Grote sprong van een kleine meid.



Shadowman ziet sterretjes.

LELIJKE PRINS

Lord Maliss (de broer) heeft hetzelfde baantje als z'n ongelukkige stiefmoeder: toveren. Zijn doel is duidelijk; hij wil z'n zusje wreken, zo gaat dat in sprookjes. Dus als het verliefde stel zich discreet in het bos terugtrekt om een beetje in elkaars ogen te kijken, slaat Maliss toe.
Het gevecht dat volgt eindigt niet in het voordeel van de wraakzuchtige Maliss. Wel ziet hij op het laatste moment nog kans om de knappe prins Shadowman om te toveren tot een zeer lelijke prins Shadowman. Aangezien het verliefde stel niet tegen een geintje kan, zetten ze beiden onafhankelijk van elkaar de achtervolging in.

DERTIEN IN EEN DOZIJN

Met deze achtervolging begint het spel. Het is een gewoon degelijk dertien in een dozijn platform maar daarom niet minder leuk. Een beetje rennen, springen, wat magische rotzooi verzamelen, je kent dat wel. De levels liggen vol met appels waar je de vijand mee kunt bekogelen. Kersen, ringen, levens enz. De vijanden die Maliss heeft achtergelaten om de levels te verdedigen, bestaan uit de meest 'vreselijke' creaturen zoals rupsen, grote libellen en zelfs ontploffende pompoenen. De vijanden zijn no big deal; je springt erop of je gooit een appel en het is finito.

SAVE-POINTS

Iets dat je op de levels ook altijd tegenkomt zijn kringetjes flikkerende sterren. Deze geven toegang tot de bonuslevels, zodat je nog meer wapens en levens kunt verzamelen. Erg handig zijn de rode vlaggen die her en der verspreid staan. Dit zijn een soort savepoints zodat je niet het hele level over hoeft te doen als je dood bent. Het spel bevat nog wel iets heel gebruikersvriendelijks dat het vermelden waard is. Als je een level gehaald hebt en je continues zijn op, dan hoef je eerdere levels niet over te spelen zolang je de console maar aan laat staan.

GEEN BALLERINA

Je kunt het spel spelen als Sneeuwwitje of als prins Shadowman. Ze bewegen allebei hetzelfde dus het is maar net wat je leuk vindt. De makers hebben geprobeerd om Sneeuwwitje heel sierlijk te laten bewegen en dat ziet niet uit. Sneeuwwitje is definitly geen prima ballerina.
Wie aan Sneeuwwitje denkt, denkt 'natuurlijk' meteen aan de Gebroeders Grimm maar een goede tweede is Walt Disney. Helaas, helaas nog de Grimm broers nog Walt heeft aan het spel meegewerkt. Dus als je geïnteresseerd bent in een goede verhaallijn en aantrekkelijke graphics moet je niet bij dit spel zijn, maar voor een niet bijzonder maar leuk platformspel wel.

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Geen levels overdoen
- ▲ Maliss is okay
- ▼ Waar zijn de dwergen?
- ▼ Niets bijzonders

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Filmation
Leverancier: Game World
Tel. 010-4369350

6

Snow White is niet slecht maar zeker niet zo goed dat je op je knieën valt en de behoefte voelt om de makers van het spel de hemel in te prijzen.
LAURA





Tja, zou ik die kant op moeten?

Een herfstblad als vervoer.

Dr. Drago's Madcap Chase

Er was eens een spelletjes fabrikant die vond dat er teveel goede spellen op de markt waren. Aangezien deze fabrikant niet van goede spellen hield, verzonnen zijn medewerkers een heel vervelend spel.

Overwinningsfilmpje in Dublin.

DRAGO ONDER HET GRAS

Drago is gebaseerd op Monopoly met een slap verhaaltje er omheen. Dat verhaaltje gaat ongeveer zo: een journalist organiseerde een reiswedstrijd door Europa met een tweeledig doel. De speler moest zo snel mogelijk van plaats naar plaats reizen en zoveel mogelijk geld verdienen. Maar er schuilt een addertje onder het gras. Dat addertje heet Dr. Drago en hij is er op uit om de spelers zoveel mogelijk geld afhandig te maken. Als hij je eenmaal in de smiezen heeft, kom je heel moeilijk van de man af.

300 RONDEN!

De journalist had al snel wat mensen gevonden die niets beters te doen hadden dan als een stel gestoorden door Europa te reizen. De wedstrijd ziet er als volgt uit: de journalist vraagt eerst in hoeveel ronden je de wedstrijd wilt spelen je kunt kiezen van 1 tot maar liefst 300 ronden. Daarna vraagt hij welke spelers er meedoen. Daarna kiest hij een plaats op de kaart. Op de kaart lopen de wegen en op deze wegen zijn verschillende blokjes aangebracht. De wegen lopen ook over zee, deze kun je per vliegtuig afleggen.


Huh, een aardrijkskundespel?

LUCHTBALLON

Voordat de speler begint krijgt hij een speelkaart. Die kaart kan te maken hebben met geld of het dwarszitten van de tegenspelers. Een hele handige kaart is bijvoorbeeld de goodbye kaart. Op deze kaart staat een luchtballon en als je hem op iemand gebruikt dan haalt de luchtballon diegene op en verwijdert hem of haar een stuk van de plaats waar je heen moet.

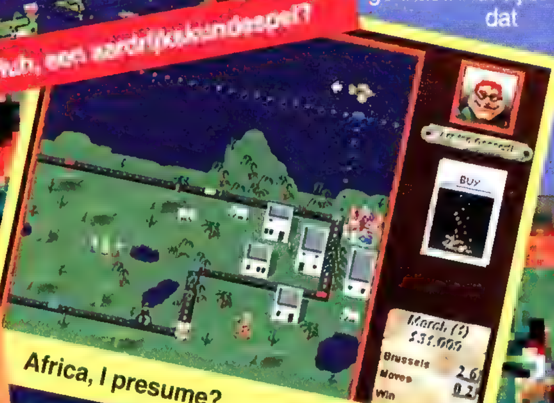
GOK-REIZEN

Voordat de spelers van start kunnen, moeten ze eerst een gokje wagen op de gokkast. Het cijfer dat daaruit komt geeft het aantal blokjes aan dat de speler mag rijden of vliegen. Als je op een grijs blokje komt, ben je in een stad en daar kun je winkels kopen. Er staan ook rode puntjes op de wegen, daar kun je informatie krijgen. Deze informatie is in de vorm van een plaatje met wat tekst eronder. Niets bijzonders dus.

MAAND NA MAAND...

Na de eerste ronde komt Dr. Drago in beeld. Hij gaat achter degene aan die er het slechtste voor staat. Je kunt hem alleen via een speelkaart kwijtraken of door langs een van de andere spelers heen te rijden. De speler die een ronde wint krijgt een geldprijs. Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, krijg je een financieel maandoverzicht want iedere beurt duurt een maand. Dit is als je tegen de computer speelt erg irritant. Het overzicht blijft te lang in beeld staan doordat het blijkbaar erg moeilijk is om de volgende ronde te laden. Speel je met meerdere spelers dan heb je daar geen last van. Zijn alle ronden gereden dan komt de grote finale, de tocht naar Brussel vanuit Noord-Afrika. Degene die deze reis wint is de grote winnaar en krijgt een heleboel geld. That's it, einde oefening.


London kopen, yeah!


Africa, I presume?

RAPPORT

GRAPHICS	4°
GELUID	4°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	4°

+ Je kunt het je ergste vijand kado doen
- Dom
- Saai
- Drago probeert leuk te zijn

PC CD-ROM
Prijs: ƒ89,- Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: 386,33 Mhz, 4 MB RAM, VGA, eventueel een joystick, Windows 3.1, muis, double speed CD-ROM
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

4

Een van de domste, saaiste spellen die ik ooit gespeeld heb. Dit spel geef je alleen aan je vijanden.
LAURA



REVIEW

PyroTechnica

We reizen weer eens naar de toekomst en bevinden ons in het jaar 2112. Informatie is van levensbelang. Maar er zijn cyborgs die hun informatie niet willen delen. Hoe durven ze?! Schiet ze verrot!

DATA-DIEVEN

Pyrotechnica speelt zich af in cyberspace. De speler wordt geacht te doen alsof hij een data-verzamelaar is en hij moet die data voor de neus van talloze concurrenten weg zien te kapen en zich verdedigen tegen alien cyborgs die, niet geheel onterecht, hun eigen bezittingen proberen te beschermen. Lullig verhaaltje dus.

CYBER-GEZWAM

Pyrotechnica is een 3D-shoot'm up die zich afspeelt in een originele omgeving. De data wordt verbeeld door een ingewikkeld stelsel van blokken en kubussen die door lange gangen met elkaar zijn verbonden. De speler beweegt zich door deze wereld met een soort ruimteschip dat uiteraard de nodige wapens aan boord heeft. Door concurrenten neer te knallen en voorwerpen op te pikken kan de speler promoveren naar hogere levels, waar de kubusconstructies ingewikkelder worden en de tegenstand harder.

HYPNO-TECHNICA

De gameplay is dus niet zo bijzonder, en ook 3D-omgevingen zien we tegenwoordig wel vaker, om nog maar te zwijgen over de opdracht aan de speler om erop los te knallen. Toch is Pyrotechnica anders. Misschien is het 't hypnotiserende effect dat de blokken en gangen op de speler kunnen hebben. Misschien is het 't misselijke gevoel bij het te snel nemen van een bocht. Misschien is het de hoogtevrees die de speler onwillekeurig krijgt als hij de abstracte afgrond in kijkt, door niets anders gescheiden van een akelig einde dan het dunne vloertje van het ruimteschip. Misschien? Ik weet het wel zeker!


Een 3D-wereld van blokken en kubussen.

Een 3D-shooter, maar dan anders dan anders. Alsof iemand Descent heeft nagemaakt onder het genot van een flinke dosis Acid. Raar maar waar.

RAPPORT

- GRAPHICS: 8⁵
- GELUID: 7⁰
- ORIGINALITEIT: 8⁵
- SPEELBAARHEID: 7⁵

▲ Originele 3D-omgeving
▲ Misselijk en hoogtevrees
▼ Lullig verhaaltje

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1440
Systeemeisen: 486 DX, 4 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte. Geluidskaart en gamepad/joystick aanbevolen.
Fabrikant: Psychnosis
Leverancier: Computer Collectief Tel.020-6223573

7⁹

REVIEW

A4 NETWORKS

De makers van A-Train hebben een spel gemaakt dat misschien wel het beste omschreven kan worden als Supermega Simcity voor extreem vergevorderden. Prepare Yourself...

WINST, WINST, WINST

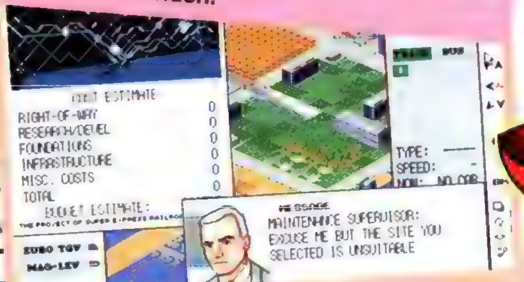
Jij bent de nieuwe directeur van de A4 groep, eigenaar en exploitant van onder meer een treinmaatschappij, een busbedrijf en een bouwbedrijf. Daarnaast handelt de groep in land, aandelen, gebouwen en zelfs in complete bedrijven. Het is jouw taak om zo veel mogelijk winst te maken.

DRUK, DRUK, DRUK

Alleen al voor de afdeling vervoer betekent dit dat er sporen, wegen en stations gebouwd moeten worden. Er moeten treinen en bussen gekocht worden, routes en vertrektijden bepaald en problemen opgelost zoals stakingen, kapingen en ongelukken. Maar er moet natuurlijk ook wat te vervoeren zijn, goederen of mensen of allebei. Dat betekent dat er woningen, winkelcentra, fabrieken etc. moeten komen. Maar daarmee is het spel nog lang niet af. Zo bezit de A4 groep ook allerlei aandelen en krijg je te maken met banken, beurzen en belastingen. Eén ding is duidelijk: goed zaken doen betekent vooral met letterlijk alles rekening houden.



Menu-stad Londen.



Advies is gratis en onbeperkt.

A4 Networks speel je niet even uit tijdens een regenachtig weekendje. Sterker nog: zeker weten dat je met dit spel maanden- en waarschijnlijk zelfs jarenlang zoet bent.

RAPPORT

- GRAPHICS: 7⁸
- GELUID: 7⁵
- ORIGINALITEIT: 8⁷
- SPEELBAARHEID: 7⁸

▲ Ontzettend veel te doen
▲ Zeer gevarieerd
▼ Misschien zelfs te veel te doen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 386 DX-40, 4 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, SVGA, dos 5.0, double speed CD-ROM speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Infogrames
Leverancier: Computer Collectief Tel.020-6223573

8

SHADOW OF THE COMET & PRISONER OF ICE

Call of Cthulhu

De spellen Shadow of the Comet en Prisoner of Ice zijn gebaseerd op verhalen van de schrijver H.P. Lovecraft (1890-1937). Lovecraft schreef horror en fantasy, een van zijn bekendste thema's is de Cthulhu-mythologie.


In het Lovecraft museum.


Is-ie krankzinnig geworden?

DE OUDSTEN

De Cthulhu-mythologie is gebaseerd op de legende dat de wereld heel vroeger werd bewoond door wezens die zwarte magie beoefenden. Deze wezens noemde Lovecraft de Oudsten. In een ver verleden werden zij van de aarde verbannen, maar ergens in de ruimte zullen zij alles aangrijpen om de aarde weer in hun bezit te nemen.

SHADOW OF THE COMET

Na het bestuderen van wat manuscripten van een evil allooi heeft Lord Boleskine een geheime plek ontdekt waar de sterren dichter bij de aarde schijnen te zijn. Hij zette koers naar New England en wel naar het dorpje Illsmouth. Als hij daar is, komt de komeet Halley langs en de Lord wordt krankzinnig. 76 jaar later probeert John T. Parker te bewijzen dat Lord Boleskine iets geheimzinnigs ontdekt heeft.

BEROEMDE OBJECTEN

Op de Shadow CD-ROM staat een Lovecraft museum. Het museum is niet geweldig, maar voor lezers van zijn verhalen wel heel leuk om 'beroemde' objecten terug te zien zoals het portret van Eric Zann, een schilderij van Richard Pickman en natuurlijk de Necronomicon; het legendarische boek van de krankzinnige Arabier Abdul Al-Hazred.

PRISONER OF ICE

Tijdens de Tweede Wereldoorlog is luitenant Ryan een officier van de Amerikaanse geheime dienst. Hij werkt op een onderzeeboot. De nazi's hebben de Oudsten ontdekt onder het ijs en willen ze gebruiken om de oorlog in hun voordeel te beslechten. Maar gelukkig zijn de kisten waar de bevroren Oudsten in zitten aan boord van Ryan's onderzeeër. Als de boot geraakt wordt door dieptebommen breekt de hel los want door de brand die ontstaat smelt het ijs rond de Oudsten en komen zij vrij.

NEDERLANDS GESPROKEN

Opmerkelijk aan Prisoner of Ice is dat het spel in het Nederlands gesproken is. Prisoner of Ice is echter wel wat slordig geprogrammeerd; soms is het niet te zien wat voor een handeling je nu precies uitvoert omdat Ryan voor je uitzicht staat of soms voert Ryan een opdracht niet duidelijk uit. Stel dat hij iets moet vastmaken (een lier aan een balk) dan bukt hij zich alleen en wappert wat met zijn handen en klaar is kees. De opdrachten die je moet uitvoeren zijn niet al te moeilijk en de oplossing ligt veelal voor de hand.

IRRITATIE

Beide spellen kunnen zowel onder Dos als Windows gespeeld worden. Maar onder Windows zijn de spellen irritant langzaam, met name doordat het geluid vaak hapert en de plaatjes en stemmen niet synchroon lopen.
De filmpjes die je tussen het spelen door voorgeschoteld krijgt, zijn echter van hoge kwaliteit en misschien te hoog voor de systeemeisen. Dus ook daar geldt vaak hetzelfde euvel.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	7°

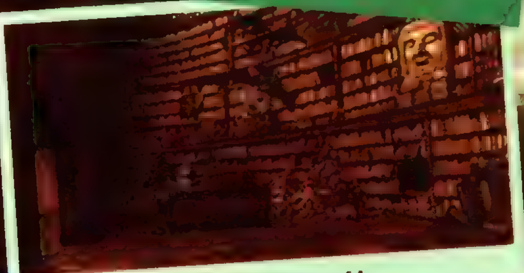
+ Nederlandse taal
+ Cthulhu (eindelijk)
− Slordig geprogrammeerd
− Windows te langzaam

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2520
Systeemeisen: 386 (voor Prisoner of Ice 486 DX 33). 2Mb RAM (voor Prisoner of Ice 4Mb RAM), geluidskaart, muis, DOS 5.0, Windows 3.0 (voor Prisoner of Ice Windows 3.1). VGA. CD-ROM double speed.
Fabrikant: Infogrames i.s.m. Chaosium Inc.
Distributeur: Philips
Tel.040-734866

77


Weinig ijs in het begin van het spel.


Ryan's onderzeeër.

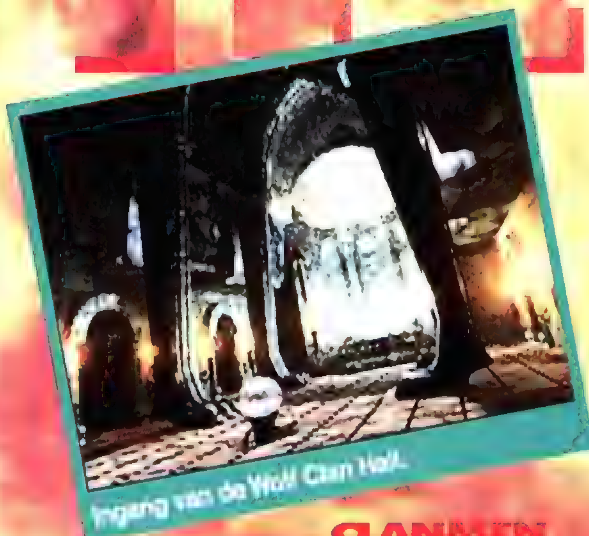

De boeken-zaal uit Prisoner of Ice.

Twee gewone gedegen adventures van vrijwel gelijke kwaliteit en waar, behalve wat slordigheden, niets mis mee is. Vooral voor de liefhebbers van de verhalen van Lovecraft een must.

LAURA



MECHWA


Ingang van de Wolf Clan Hall.

De altijd ruziezoekende Clanleden uit het Battletech Universum zijn terug. Sneller, krachtiger en mooier dan ooit staan ze klaar om elkaar de mechanische ledematen van de metalen omhulsels te rukken.

WAR RULES

Oorlog in de 31ste eeuw is een stuk minder gecompliceerd dan nu het geval is. Hoewel er ook over pakweg duizend jaar sprake is van meerdere partijen die elkaar naar het leven staan, is de opdracht aan de individuele strijders simpel: vernietig object X en object Y en knal iedereen overhoop die je daarbij in de weg staat.

VECHT-JASSEN

De strijders staan beter bekend als Mechwarriors. Deze warriors dragen roestvrijstalen vechtjassen die Battle-Mechs worden genoemd. De vecht-jassen zijn van alle gemakken voorzien. Standaard zitten er laserwapens, machinegeweren en raketafvuurinstallaties ingebouwd, evenals een radarinstallatie, camera's en een zelfvernietigingsmechanisme. Er is zelfs gedacht aan een automatische piloot, zodat bewusteloze of luie strijders toch nog veilig thuis kunnen komen.

CLANMEN

Aan het begin van Mechwarrior 2 wordt de speler lid van één van de twee clans: de Wolf Clan of de Jade Falcon Clan. Via fullscreen full-motion videofilmpjes gaat de speler vervolgens naar de Clan Hal. Daar kan hij of zij informatie krijgen over de geschiedenis van de betreffende clan, een paar trainingsmissies uitvoeren, instructies krijgen over de echte missies en eventueel zelf de bewapening uitkiezen. Dan krijgt de speler de marsorders van de dag en begint een nieuwe dag uit het leven van een Mechwarrior.

VERLIEZERS TEGEN ELKAAR

Het achtergrondverhaal van Mechwarrior borduurt voort op het verhaal van deel 1. Het komt erop neer dat de mensheid strijd heeft geleverd met een volk uit de ruimte. Deze strijd werd uiteindelijk verloren door de mensen. Daarop brak een burgeroorlog uit tussen de vijf verschillende clans waarin de mensen zich hadden verdeeld. Het doel van Mechwarrior 2 is om te proberen de sterkste clan te worden. Wie daarin slaagt mag zich Khan noemen, oftewel Leider van de Clan.

BATTLE-TECH

Mechwarriors is afgeleid van Battletech. Dit is een soort role playing game dat in 1985 werd geïntroduceerd door RPG-gigant Fasa. Battletech onderscheidde zich van andere RPG's doordat het een kruising was tussen een role playing game en een bordspel. Het RPG-element zorgde ervoor dat spelers zich in hoge mate konden identificeren met het spel, terwijl het bordspel-element het geheel veel makkelijker maakte om te spelen. Ook nieuw was het gegeven dat dit spel geen gamesmaster vereiste.

WAR PLAYING GAME

Battletech werd in korte tijd zo populair dat Fasa al snel besloot om er een computerspel van te maken. Dit resulteerde in een prachtig oorlogsspel dat evenwel nauwelijks nog lijkt op het origineel. Met name het role playing element is in de computerversie zo goed als verdwenen. Wat overbleef was een fraai 3D-schietspel, waarin de speler voor zijn clan moet winnen door steeds moeilijker opdrachten aan te nemen.

486-WARRIOR

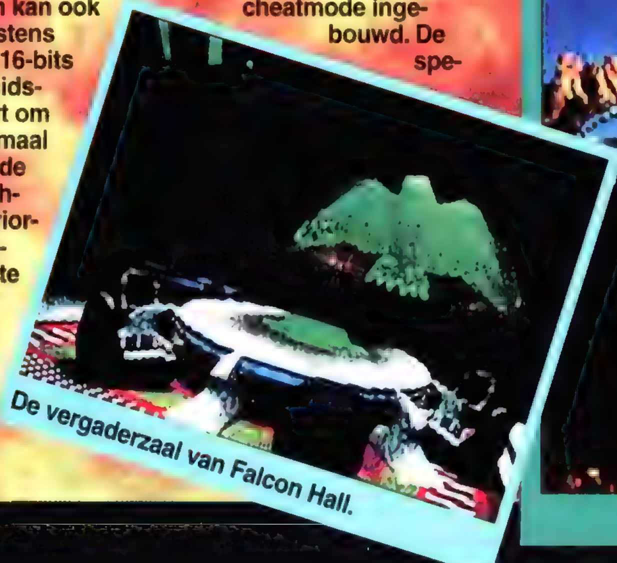
Wie Mechwarrior 2 start wordt gelijk getrakteerd op een zeer mooi filmpje waarin de Warriors in aktie te zien zijn. Als het niet deze filmbeelden zijn die een speler overhalen om onmiddellijk met het spel zelf te beginnen, dan zijn het wel de geluiden. Die zijn misschien het best te vergelijken met de geluiden die horen bij de toekomstscènes uit Terminator 2: sfeervol, duister en high-tech.
Zoals dat gaat vereisen filmpjes en geluiden het nodige van de speelapparatuur. In dit geval is er zelfs minimaal een 486-66 nodig om het allemaal een beetje soepel te laten verlopen, en als het even kan ook minstens een 16-bits geluidskaart om optimaal van de Mechwarrior-klanken te genieten. Jammer voor gamers in het bezit van mindere apparatuur, maar fabrikant Activision koos er bewust voor om een spel te maken met de hoogst mogelijke kwaliteit graphics. Kleine troost is misschien dat de systeemeisen deze keer voor de verandering realistisch zijn; Mechwarrior loopt als een trein, het is niet zo dat je op een 486-66 genoegen moet nemen met mini-filmpjes en schokkerige bewegingen.

CHEATEN OF CARRIERE MAKEN

Mechwarrior bestaat in totaal uit zo'n vijftig verschillende missies, uit te voeren op drie verschillende slagvelden. Worden de missies uitgevoerd in 'career mode', dan krijgt de speler punten en stijgt steeds hoger in rang. Er is ook een 'action mode' waarin de missies eenvoudig één voor één worden uitgevoerd, zonder punten, zonder rangenstelsel. Standaard zit er een cheatmode ingebouwd. De speler kan dan kiezen uit onbeperkte ammo, onkwetsbaarheid en/of onbeperkte speelduur. Nadeel hiervan is dat het dan per definitie onmogelijk is om verder in rang te stijgen. Daarom is de 'god mode' vooral geschikt om eerst het terrein en de tegenstanders te verkennen voordat de missie werkelijk in kwetsbare mode wordt uitgevoerd. Ter compensatie kan er wel gekozen worden uit de bekende moeilijkheidgraden Easy, Medium of Hard.

ALLES OF NIETS

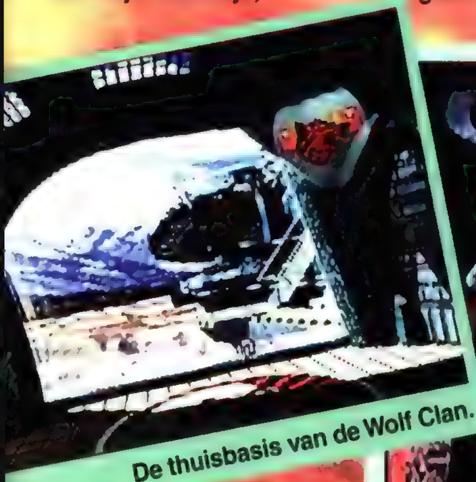
Staan alle handige schermopties ingeschakeld, dan ziet het beeld er enigszins verwarrend uit doordat er dan te veel dingen zijn om op te letten. Met een druk op een functietoets verdwijnen alle strijdgegevens uit beeld. Jammer genoeg is hier sprake van een alles-of-niets situatie. Het


De vergaderzaal van Falcon Hall.

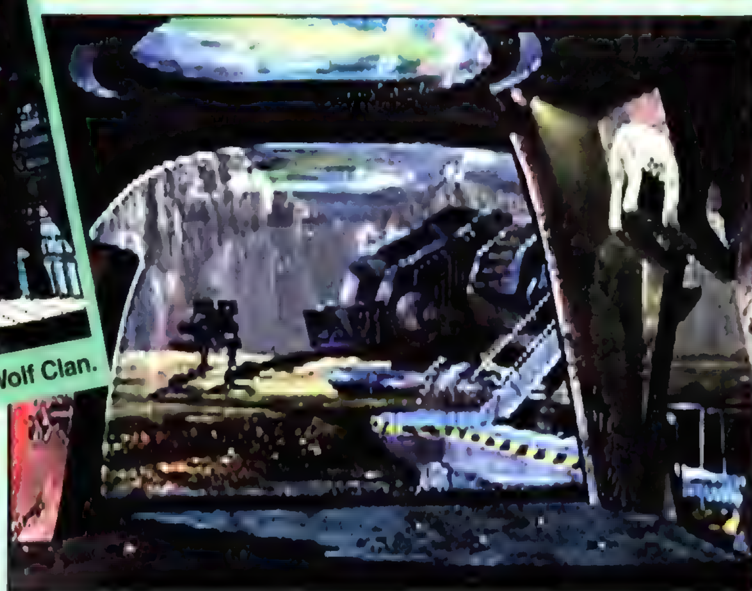


RRIOR 2

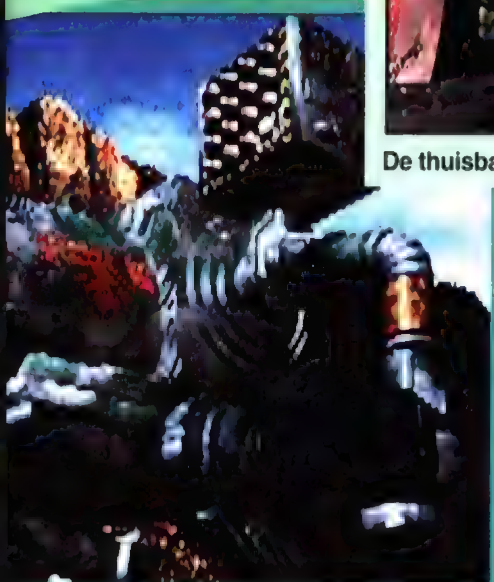
had prettig geweest als er ook een mogelijkheid was om een of meer extra schermelementen te activeren, bijvoorbeeld kiezen voor alleen het radarscherm of alleen de achteruitkijkcamera. Zoals het nu gebeurt moet de speler die het spel wil winnen en van mooie full-screen graphics wil genieten, eerst alle schermopties aanzetten, de vijand naderen tot ze van dichtbij te zien zijn, en daarna de schermopties uitzetten en verder vertrouwen op de eigen ogen. Helaas komt het vaak genoeg voor dat de vijanden zo snel bewegen dat ze binnen een paar seconden alleen nog maar op de radar te zien zijn. Dan moeten de schermopties weer ingeschakeld worden en kan de jacht verder gaan.



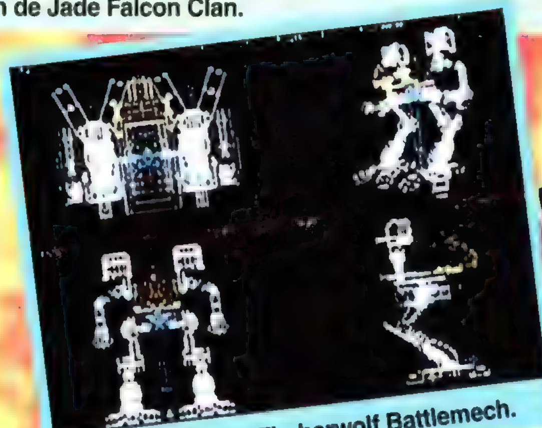
De thuisbasis van de Wolf Clan.



De thuisbasis van de Jade Falcon Clan.



Timberwolf in een canyon



Blauwdruk van de Timberwolf Battlemech.

Afgezien van een paar kleine minpuntjes in de bediening, is Mechwarrior 2 zonder meer een adembenemend vechtspel dat ook nog eens zeer goed klinkt.
Niet overtuigd door deze review? Ga op het Internet naar http:/www.activision.com en lees daar verder.



RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	9^{5}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ Ontwikkelende verhaallijn
- ▼ Schermopties: alles of niets

PC CD-ROM
Prijs: ƒ129,- Bfr.ca.2340
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 45 Mb schijfruimte, SVGA, MS-DOS 6.0, double speed CD-ROM speler, muis, Soundblaster compatible geluidskaart.
Fabrikant: Activision
Distributeur: PMR
Tel.023-424716

8^{5}

R E V I E W

HOOVER STRIKE & SUPER BURNOUT

De Atari Jaguar is uitgerust met vierenzestig bitten en zou garant moeten staan voor spetterend grafisch geweld. Helaas zijn nog nauwelijks titels uitgebracht die lieten zien wat de Jaguar allemaal in z'n mars heeft. Ook Hoover Strike en Super Burnout kunnen hierin geen verandering brengen.

WEIRD

De Jaguar is de console met de meest weirde joypad. Behalve de bekende richtings- en A, B en C knoppen zitten daaronder nog tien! knoppen, waardoor de pad meer een soort afstandsbedienings-idee krijgt. Het handige van deze knopjes is, dat je er bij de spelletjes meegeleverde kartonnetjes overheen kan zetten en ze als functietoetsen kan gebruiken.

Hoover Strike



Even bijtanken.

Vanuit een laagvliegende bommenwerper word je in een soort hovercraft/tank gedropt op een onbekende planeet. Moederziel alleen krijg je te kampen met de meest verschrikkelijke vijanden.... brrrrrr. De besturing van de hoovercraft is vreemd: je draait je neus de gewenste richting op en geeft gas. Je blijft nu deze richting opgaan, hoe je je schip ook wendt of keert, tot je je rempedaal indrukt. Je zweeft immers boven de grond en daar zitten dingen anders in elkaar.

LOCKEN

Op het kaartje dat over de functietoetsen heen wordt geklemd, staan raketten, radarsysteem en gezichtspunten. Er zijn vijf verschillende missies met verschillende ondergronden: ijs, water, rotsen, stad en woestijn. Op elk oppervlak reageert je hoovercraft anders en wachten er andere gevaren. Om deze te doorstaan is het belangrijk de lock-functie te gebruiken, waardoor je guns en raketten automatisch op het ingelockte doel schieten.

Hé, daar heb je Darth Vader.



En aan uw rechterhand ziet u het Griep-virus.

De graphics en de sounds van Hoover Strike zijn aardig en het spel is absoluut niet slecht, maar ik stel me bij 64 bit toch wel wat meer voor. Dit spel draagt helaas toch weer bij aan het probleem dat er voor de Jaguar geen echt goede games beschikbaar zijn, waardoor het systeem (nog) niet van de grond wil komen.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Hovercraft is weer eens wat anders

▲ Toffe knoppen

▼ Teleurstellend voor 64 bit

JAGUAR
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2680
Fabrikant: Atari
Leverancier: Games 'r Fun
Tel.030-369232

6^8

Super Burnout



Geef mij maar een snorfiets.



Night Rider.

TEGENZIN

Een motorracing spel op 64 bit moet supersnel, superstrak en supermooi zijn. Super Burnout voldoet aan geen van deze eisen. Zelden heb ik een spel met zoveel tegenzin zitten spelen. Ik maak er dan ook verder geen woorden aan vuil en verwijs gelijk naar de conclusie.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	2°

▼ Zonde van het programmeren

▼ Verveelt na halve minuut

JAGUAR
Prijs: ƒ 159,- Bfr.ca. 2860
Fabrikant: Atari
Leverancier: Games 'r Fun
Tel.030-369232

4^8

Je zit op een motor en kan gas geven en een beetje sturen. De graphics zijn wel aardig, maar de gameplay sucks. Na een paar keer tegen een boom aangeknald te zijn, weet je op welk moment je moet beginnen met de bocht insturen and that's that. Gaaaaaaap.

ZZZZZ

Twee amerikaanse idioten worden losgelaten in Europa



BEAVIS AND BUTT-HEAD™

onderhandel...

koop kaarten...

wordt een idioot...

doe idiote dingen...

verbouw je kamer...

verbouw je kamer...

SKULL

DEATH ROCK

Twee gekken, drie spellen

MTV's Beavis en Butt-head. Verkrijgbaar op Mega-Drive™, SNES™ en game-gear™

VIACOM NEWMEDIA™

CHAOS CONTROL

Het lijkt wel alsof Infogrames deze keer het begrip shoot'm up iets te letterlijk heeft genomen, want schieten is in Chaos Control echt het enige wat de speler mag doen. Big Fun, maar niet heus.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	6°

▼ Gaat snel vervelen

▼ Geen variatie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, double speed CD-Romspeler, Sounblaster, muis
Fabrikant: Info-games/Philips
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

7

Dit spel heeft met z'n prachtige 3D-graphics en z'n subliema geluid slechts een klein(?) nadeel: er is voor de speler bijna niets te doen, afgezien van het voortdurende schiet-klikken met de muis. Deze spelopdracht gaat evenwel zo snel vervelen dat ze die wat mij betreft ook hadden mogen automatiseren.

BEN



MATTEN MET DE MUIS

Het is weer eens zover. De aliens dreigen de aarde te veroveren en alleen de speler die in het bezit is van een snelle computer, een snelle CD-ROM speler en een muis kan dit voorkomen. Tactisch inzicht of strategisch vernuft zijn niet nodig. Het vliegtoestel waarmee de aliens worden belaagd, wordt bestuurd door een ervaren piloot, die niet de speler is. Je hoeft daarom niets anders te doen dan de muisknop indrukken en een beetje schuiven over de muismat. Big Fun?

STILTE AUB

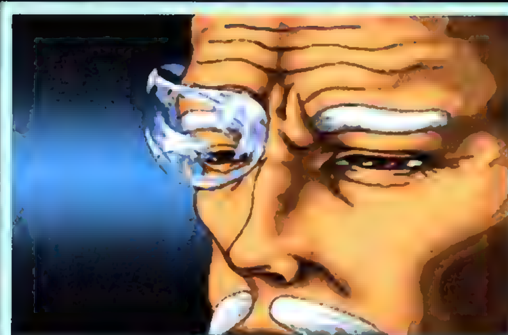
"Good shot, fault, fault, good shot, don't shoot tanks, good shot, good shot, overheat, don't shoot tanks, overheat, fault, good shot." De Chaos Control boordcomputer weet van geen ophouden en levert commentaar bij elk schot dat ik afvuur. Wat precies de bedoeling is van dit commentaar ontgaat me een beetje; ik kan zelf ook wel zien of een schot raak is of niet en bovendien maak ik zelf wel uit of ik schiet op de tanks.

DOE HET NIET ZELF

Vanwaar die irritatie? Nou, alles wat je als speler kan doen, is alleen maar schieten. Het vliegen zelf wordt zogenaamd overgelaten aan majoor Jessica, de blonde heldin die de opdracht krijgt om de aliens terug naar hun eigen hel te sturen. Nu ben ik bepaald niet vies van een stevige knalpartij, maar alleen maar allerlei vliegend, rijdend en lopend gespuis omver knallen gaat op een gegeven moment vervelen.
Mooie 3D-graphics, prima, fraaie geluidseffecten, prachtig, eenvoudige bediening, altijd meegenomen, maar een type gameplay waarbij je als speler niets anders te doen krijgt dan schieten met de muis, dat is, ahum, gewoon saai.

DURE TIJDEN

Het schieten blijkt bovendien niet al te moeilijk. Na me vijf of zes keer door een level te hebben laten vliegen, weet ik ongeveer uit welke hoeken het gevaar komt en is het vervolgens een koud kunstje om levend het level te verlaten. In aanmerking genomen dat Chaos Control in totaal uit drie verschillende levels bestaat, betekent dit dat een beetje ervaren speler dit spel in een dag of twee met gemak kan uitspelen. Omgerekend komt dit neer op zo'n vijftig gulden per speeldag. De vraag is of dit het geld waard is. Het antwoord is eenvoudig: nee, dat is het niet.



Het is waar, alleen schieten is een beetje saai.



Je moest je schamen om de speler niet te laten vliegen.



Wie ziet er nu dubbel?



Het lijkt hier wel een mijnenveld.



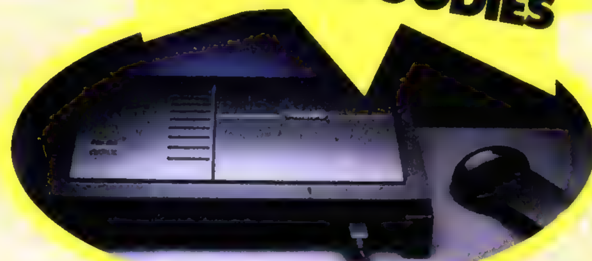
Vriend en vijand, maar wie is wie?

WEDSTRIJD

Zet je Manga-helden op papier

EN WIN EEN PHILIPS CD-I SPELER & MANGA GOODIES

Het gaat goed met Manga. Niet alleen krijgt de Yo! Kunstredactie van Power Unlimited iedere week een fiks aantal Manga-tekeningen binnen, maar er verschijnen meer en meer Manga video's en Manga games. Binnenkort worden zelfs de eerste Manga CD-i's gereleased en ook op de Stripdagen wordt volop aandacht besteed aan het fenomeen uit Japan. Daarom organiseren we in dit nummer een wedstrijd met prachtige prijzen. Het onderwerp zal geen verrassing zijn. Juist, Manga!



DE HOOFDPRIJS:
Speel interactief of kijk naar de nieuwste VideoCD's met deze fraaie CD-i speler met een winkelwaarde van ƒ499,-.

Een Philips CD-i speler met Akira Manga CD-i.
De complete 6-delige Angel Cop Manga video-serie.
De complete 4-delige Macross Plus Manga video-serie.
Een van de vijf exclusieve Manga t-shirts.
Een van de tien toegangskaarten voor de Stripdagen 1995.

MANGA STREET FIGHTER

Het zijn drukke dagen op het Manga-front. Iedere maand komt er wel weer een serie nieuwe video's uit. Onder deze nieuwe banden bevinden zich series als Macross Plus en de populaire Angel Cop-reeks. Begin oktober verschijnt bovendien de eerste Manga-video release van Street Fighter II - The Animated Movie, een video die uitgebracht zal worden onder het Polygram-label. Surfers op Internet kunnen bovendien het laatste Manga-nieuws scoren op de officiële Manga Web Site (http://www.mang-avid.co.uk/mangavid/).

CD-I

Maar er is meer. Vanaf nu zullen de Manga-video's ook voor het CD-i systeem verschijnen. Dat betekent dus dat je interactief door de verhalen kunt 'wandelen'. Heb je nog geen CD-i speler, maar je bent wel Manga-fan, dan volgt hier de kans van je leven!
Maak een tekening van jouw favoriete Manga-held, Manga-video of Manga-computerspel. Die tekening mag zo groot of klein zijn als je zelf wilt. Potlood, stift, verf, spuitbus, het maakt niet uit zolang het maar duidelijk is dat het om Manga gaat. Zet op de achterkant van jouw tekening je naam, adres, leeftijd en telefoonnummer en stuur 'm naar:

Power Unlimited
Manga Wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Er is wel haast bij! Alle tekeningen moeten **uiterlijk 18 oktober** bij ons binnen zijn. Nadat de deskundige PU-jury haar keuze heeft gemaakt, worden de winnaars namelijk tentoongesteld op de aankomende Stripdagen (20 tot en met 22 oktober) in Breda. Da's natuurlijk een hele grote eer, maar er vallen ook nog prachtige prijzen te winnen.

De winnaars krijgen nog vòòr de start van de Stripdagen telefonisch bericht. De volledige uitslag van de Manga CD-i-wedstrijd vermelden we in de Power Unlimited van december.

Stripdagen 1995

Op 20 tot en met 22 oktober staat Het Turfschip in Breda weer een weekend lang in het teken van het stripverhaal. Voor de dertiende keer vinden dan de Stripdagen plaats. De stripbeurs voor jong en oud zal niet alleen veel Manga-werk laten zien, maar zo'n beetje alle bekende namen en aanstormende talenten op stripgebied komen naar Breda. Er is ruimte voor amateur-tekenaars, je kunt je strips verhandelen op de ruilbeurs en ook dit jaar zal weer de belangrijke Stripschapprijs worden uitgereikt. De openingsdag is alleen toegankelijk voor speciaal genodigden, maar op 21 en 22 oktober kun je van tien tot vijf uur je striphart sneller laten kloppen. De toegangsprijs bedraagt 10 gulden per persoon, dames en heren kleiner dan 1 meter en 50 centimeter mogen voor 5 gulden naar binnen.

REVIEW

HI-OCTANE

Alweer een nieuw racespel, deze keer van Bullfrog. Het ziet er allemaal aardig uit, alleen jammer dat het bijna niet te spelen is...


Aan mooie voorfilmpjes geen gebrek.


Dat krijg je als je niet lekker kan sturen.

Wat tanken ze in de 21e eeuw?

Jammer dat de hi-res nauwelijks beweegt.

INSTALL GENOT

Hi-Octane heeft een zeer mooie installatieprocedure. Terwijl het spel zich installeert, krijg je namelijk een filmpje te zien. Lastige vragen over de hardware die het spul moet draaien blijven achterwege; de software constateert zelf wat er allemaal onder de kap zit.

LO-OCTANE

Wedstrijdtype uitkiezen (Championship of Enkele Race op een van zes verschillende banen), wagen uitkiezen (zes modellen), allemaal geen probleem. Dan komen de opties. Hier kies ik voor de SVGA-optie: 640 x 480 x 256 kleuren. Ik heb per slot van rekening een Pentium spelcomputer, een snelle CD-ROM speler en een tig bits videokaart, dus dat moet geen problemen opleveren. Tot mijn grote verbazing is de 'hoge resolutie' (256 kleuren, wat je hoog noemt) te veel voor de PC. De snelheid van de race valt terug naar een onaanvaardbaar tempo van pakweg twee beeldjes per seconde. De supersnelle arcade-aktie die de verpakking belooft, verandert in een trage dia-show.

RACE-MUGGEN

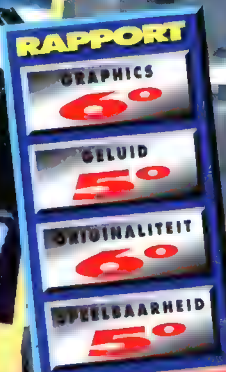
Noodgedwongen verander ik de resolutie in 320 x 200 x 256. Het spel krijgt er zowaar een redelijke snelheid door. De graphics zien er in deze resolutie echter niet uit. De vierkante pixels waarin de racemobielen zijn veranderd doen pijn aan m'n ogen, maar ja, het beweegt wel.
Tijd om wat aan het geluid te doen. De mug die ik hoorde tijdens het introfilmpje zal toch niet het geluid van de 21ste eeuwse racewagens moeten verbeelden? Wel dus! Wat voor instelling ik ook probeer, de mug blijft gestaag zoemen en proberen om als een racewagen te klinken. Belachelijk!

HOEZO STUREN?

Dan maar het spel zelf eens goed bekijken. Laten we het bijvoorbeeld eens hebben over de besturing. Die suckt net zo als de rest, moet ik tot mijn spijt concluderen. De software is wel in staat om helemaal uit zichzelf de gamepad te herkennen en te kalibreren, maar het sturen zelf lijkt nergens op. Ik zie de racewagen reageren op mijn commando's, maar het voelt aan alsof het 't parcours is dat ik bestuur in plaats van de wagen. Waar slaat dit allemaal op?

PROTEST!

De firma Intel kondigde een paar maanden geleden aan dat ze gingen stoppen met de produktie van 486 chips. Iedereen moet zo snel mogelijk aan de Pentium, wat Intel betreft. Sommige gamesfabrikanten doen hier nog een schepje bovenop en brengen games uit waar de Pentium te traag voor is. Wat denken ze wel? Dat ik (en tigduizend gamers met mij) iedere drie maanden een nieuwe PC ga aanschaffen? Niet dus! Het is de hoogste tijd dat de gamesfabrikanten rekening gaan houden met de hardware die gamers daadwerkelijk in huis hebben, en niet met de technische mogelijkheden die de industrie aanbiedt.



- Besturing sucks
- Racewagens klinken als muggen
- Pentium is te traag!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Systeemeisen: 486-50, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, double speed CD-ROM speler. Geluidskaart en gamepad aanbevolen.
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

5⁵


Lo-res beweegt wel, maar mooi is anders.


Dat malle ding onderin is een racewagen...

Dit spel sucks, niet omdat het spel zelf slecht is, niet omdat de graphics niet in orde zijn, maar wel omdat het op een Pentium te traag speelt, en omdat racewagens niet als muggen horen te klinken.
BEN

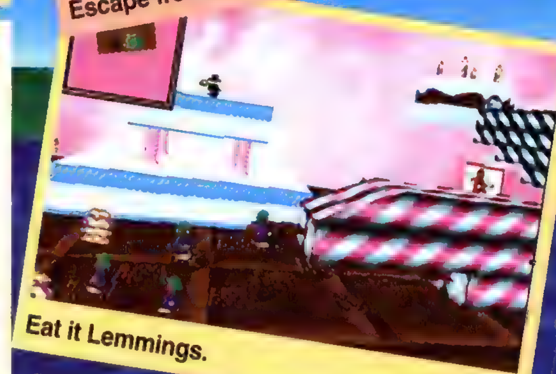


LEMMINGS 3D

Tot nu toe waren 3D spellen hoofdzakelijk shoot 'm ups maar nu heeft Psychnosis samen met Clockwork Games er iets heel anders mee gedaan: een 3D puzzelspel.


Gaan jullie lekker Lemmings?


Escape from castle Lemmalot.


Eat it Lemmings.


Een beetje teveel gedronken Lemming?

IN ZEE

Wat Lemmings zijn, is denk ik bij iedereen bekend dus daar maak ik verder geen woorden meer aan vuil. De parcours die de Lemmings moeten afleggen liggen bijna allemaal in zee. Er zijn verschillende settings, zoals een ijswereld, een kasteel of een sci-fi setting. Je begrijpt dat als je de Lemmings maar laat lopen zonder in te grijpen, ze zich net als de echte knaagdieren in zee laten storten. Dit kan worden voorkomen door bepaalde Lemmings te selecteren en de weg vrij te laten maken voor de anderen. De geselecteerde Lemmings kun je bijvoorbeeld laten graven, klimmen en de weg laten blokkeren. Het klinkt makkelijker dan het is, want je moet binnen een bepaalde tijd een bepaald aantal Lemmings in veiligheid brengen. Alleen dan kun je naar een volgende level overgaan. Het spel bevat in totaal honderd levels. Twintig daarvan zijn oefenlevels. In de practice mode kun je van ieder oefenlevel een demo zien. De overige tachtig levels zijn verdeeld over de vier moeilijkheidsgraden: fun, tricky, taxing en mayhem.

VIRTUAL LEMMING

Behalve dat er voor de programmering een speciale engine is ontwikkeld, wordt het 3D effect in het spel nog eens versterkt doordat er op verschillende plaatsen camera's in de lucht hangen. Via het menu kun je vanuit de verschillende camerastandpunten het parcours bekijken. Je kijkt dus bovenop het speelveld en door in- en uit te zoomen via de pijltjestoetsen kun je dichterbij komen. In vorige versies was het selecteren van de Lemmings vaak een heel gedoe. Via een highlight pijl kun je nu een Lemming aanwijzen zodat het punt waarop de opdracht uitgevoerd moet worden, beter zichtbaar wordt. Een ander nieuwigheidje is de virtuele Lemming. Klik je hier op, dan kijk je in Lemmingview tegen de rug van je voorganger aan. Zo kun je als Lemming het parcours bekijken. Als je een level niet gehaald hebt, kun je het overnieuw doen via de Esc-knop. Het begint dan met een replay van wat je gedaan hebt. Je kunt dan terug zien waar je de fout in bent gegaan.

REAL TIME LEMMINGS

Het is vaak lastig om uit te zoeken of je een level gehaald hebt. Soms weet je het zeker maar meestal niet. En dan is het afwachten tot de speeltijd voorbij is en op zo'n moment duren twee of drie minuten erg lang maar je kunt de tijd wat sneller laten verlopen in het menu. In de normale tijdmode duurt iedere echte seconde twee seconden. Door op het icoon voor de tijd te klikken kun je de real time krijgen zodat iedere seconde een seconde is.
Voor geïnteresseerden met internettoegang kan er een demo gedownload worden op: http://happypuppy.com/games/link/lemming3.htm
De demo bevat twintig practice levels en tien normale levels.



Koning Lemmethur en koningin Lemmevere.


Lemmings on ice.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- Humor
- Verslavend
- Virtual Lemming
- Originele 3D-toepassing

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 386 DX, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, muis.
Fabrikant: Psygnosis/Clockwork Games
Leverancier: Computer Collectief
Tel 020-6223573

9

Lemmings 3D ziet er als spel heel mooi uit, het is grappig, moeilijk en bovenal heel erg verslavend. Laten we hopen dat deze manier van 3D spellen maken de trend wordt voor toekomstige 3D spellen.

LAURA



BURIED



In het jaar 2319 is tijdreizen een realiteit. Buitenaardse bezoekers trouwens ook. Het probleem is alleen dat waanzinnige wetenschappers eveneens bestaan en voor de nodige problemen zorgen. Aan de andere kant: het is niets dat een beetje tijdsmeris niet kan oplossen. Welkom bij deel 2 van het Journeyman Project.

VREEDZAME AARDE?!

Ter herinnering eerst even een samenvatting van de gebeurtenissen in het eerste deel van het Journeyman Project. In het jaar 2308 wordt de Aarde bezocht door een buitenaards ras dat zich de Cyrollans noemt. Zij nodigen de Aarde uit om lid te worden van de 'Symbiotry of Peaceful Beings', zeg maar een intergalactische club van vreedzame wezens. Hoewel het iedereen een raadsel is waarom de bezoekers denken dat mensen tot vreedzaam gedrag in staat zijn, krijgt de Aarde tien jaar de tijd om over een antwoord na te denken.

MAD SCIENTISTS RULE

Ondertussen vindt ene Elliot Sinclair een tijdmachine uit, die onmiddellijk topgeheim wordt verklaard. De regering richt een speciale politie-afdeling op, de Temporal Security Annex (TSA), die ervoor moet zorgen dat niemand misbruik maakt van de tijdmachine-technologie door bijvoorbeeld het verleden te veranderen. Onverwacht blijkt het Sinclair zelf te zijn die het verleden verandert, en wel omdat hij de buitenaardse bezoekers niet vertrouwt. Door vroeger te veranderen hoopt hij de Aarde een onaantrekkelijke plaats voor de aliens te maken, in de hoop dat ze nooit daadwerkelijk hier zullen komen. Uiteindelijk verijdelt TSA-Agent 5 de plannen van Sinclair en redt de Aarde. Eind goed, al goed? Niet dus.
In deel 2 is alweer iemand bezig het verleden van de Aarde te veranderen, maar deze keer krijgt Agent 5 de schuld. Hoogste tijd dus om het tijdreispak uit de motteballen te halen en tot aktie over te gaan.

REALITY SUCKS

Buried in Time is gemaakt door Sanctuary Woods in samenwerking met Presto Studios. Het doel van Presto was om een zo realistisch spel te maken dat een speler zou gaan denken dat hij of zij echt aan het tijdreizen is. Nu is zo'n doelstelling wel erg hoog gegrepen. Hoogstwaarschijnlijk moet een speler wel zeer ver heen zijn om gezeten voor een beeldscherm te geloven dat het allemaal echt is. Desondanks laten de makers van Buried in Time een staaltje graphics zien en geluiden horen die ongeëvenaard zijn in gamingland, zij het (hoe tegenstrijdig dat ook klinkt) met de nodige beperkingen.

BREEDBEELD-GAMING

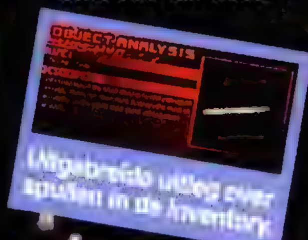
Het onderdeel van het beeldscherm waarop de aktie te zien is, lijkt vooruit te lopen op de breedbeeldtelevisie-experimenten die op het ogenblik onder meer op de Nederlandse TV zien zijn (bijvoorbeeld het testbeeld op Nederland 3).
Omdat de meeste beeldschermen nu eenmaal vierkant zijn in plaats van langwerpig betekent dit echter dat een groot deel van het scherm in dit geval in feite leeg blijft. Die ruimte is in Buried in Time gevuld met de noodzakelijke interface, die het bewegende beeld aan alle kanten omgeeft. Een andere reden hiervoor is ongetwijfeld het feit dat de foto-realistische graphics van zo'n goede kwaliteit zijn dat een full-screen versie een Pentium tot stilstand zou brengen.

KLIKKERDEKLIK

Die interface is op zich heel duidelijk en eigenlijk best handig in het gebruik. Het nadeel ervan is alleen dat het al met al behoorlijk veel muisklikken vereist, iets wat na een tijdje toch gaat irriteren (al zou ik niet weten hoe in Buried in Time op het aantal muisklikken bezuinigd zou kunnen worden, maar ja, dat is gelukkig niet mijn taak).

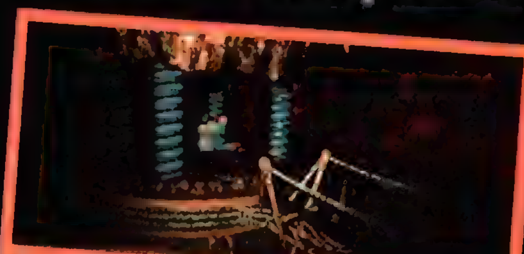
SPACE UNLIMITED

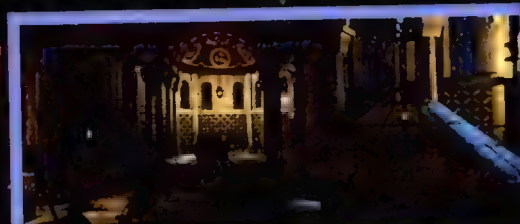
Ondanks alle nieuwe videotechnieken die in dit spel voorkomen, zijn een paar dingen die met het adventuregenre samenhangen niet veranderd. Ik heb het dan met name over de inventory, een onderdeel van adventures waarvoor eigenlijk nog nooit een bevredigende oplossing is gevonden. De inventory in Buried in Time is niet buitengewoon goed, maar ook niet



Uitgebreide uitleg over spullen in de inventory.


Op bezoek bij de Maya's.


In het binnenste van een Maya-tempel.


Helaas had Leonardo geen TL uitgevonden.

IN TIME

buitengewoon slecht, hij voldoet gewoon. Wel blijkt eruit dat de makers oog voor details hebben; meestal kan een inventory buitengewoon veel voorwerpen bevatten, die de gamer denkbeeldig allemaal met zich mee moet slepen. Dit geldt ook voor deze inventory, maar deze keer hebben de ontwerpers tenminste de moeite genomen om een verklaring te geven. De broekzak van de hoofdrolspeler is in feite een 'null-space void' waarin voorwerpen geen plaats innemen en ook niets wegen. In het echt is dit natuurlijk flauwekul, maar in het verhaal van het spel is het een heel aanvaardbare verklaring.

MAYA'S

Ondertussen vragen lezers zich misschien af wat ze nou eigenlijk met de tijdreismogelijkheid moeten doen. Vier dingen om precies te zijn. Allereerst wordt er gereisd naar de Maya-cultuur rond het jaar 1000. Toen stierven de Maya's uit en maakten plaats voor de Toltecs. Niemand weet zeker hoe dat gebeurde. De speler mag uitzoeken of de Toltecs de steden van de Maya's veroverden, of dat het een geleidelijk proces was als gevolg van immigratie. Daarna is het tijd om te vertrekken naar Château Gaillard, rond het jaar 1200. Richard 1, beter bekend als Richard Leeuwenhart, koning van Engeland voerde voortdurend oorlog met Philip Augustus over gebieden in Noord-Frankrijk. Daartoe liet hij een fort bouwen in Normandië. Op een gegeven moment werd het fort veroverd door de Fransen, maar niemand weet hoe ze daar in slaagden. Vervolgens wordt een bezoek gebracht aan een geheime werkplaats van Leonardo Da Vinci, anno 1488. Hier mag de speler achterhalen met welke militaire projecten Da Vinci bezig was. Tot slot gaat de speler naar de toekomst in 2247. Ene Farnstein heeft dan een nieuw type neurocomputer gebouwd. Zelf beweerde hij dat hij dit deed met de hulp van een door hem zelf gebouwd kunstmatig wezen, dat ook allerlei kunstvoorwerpen voor hem maakte. De speler mag nagaan of dit inderdaad het geval is. Weet je nog niet genoeg over Buried in Time? Reis naar het Internet en bekijk de info over Sanctuary Woods op http://www.sanctuary.com.


Farnstein's Lab in de 22ste eeuw.


In Da Vinci's werkplaats.


Deze pop weet meer.


De eetzaal van Richard Leeuwenhart.


Ondertussen in het kasteel van Richard I.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- Goed verhaal
- Driedimensionale graphics
- Ingebouwde walkthrough mode

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,-Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX-33, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA, double speed CD-ROM speler, Windows 3.1/95, muis.
Fabrikant: Sanctuary Woods/Presto Studios
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

8³

Realistisch is het tijdreizen natuurlijk niet, maar een mooi avontuur is het in ieder geval wel. Prachtige graphics, prima geluid, geen krankzinnig ingewikkelde bediening, en een goed en spannend verhaal op de koop toe.

EB



SLAM 'N JAM '95



Ik stijg omhoog.

Het zal duidelijk zijn; er wordt momenteel hard gevochten wie het spelsysteem van de toekomst heeft. Ook 3DO dingt mee naar de kroon. In deze strijd wordt echter vaak vergeten waar het eigenlijk om gaat: de games. Slam 'n Jam is een goede testcase om de 3DO-machine nader aan de tand te voelen.



Hij stijgt omhoog.



Iedereen stijgt omhoog.

SLOW-MOTION

Er zijn nog 30 seconden te gaan. Een jumpshot, een lay-up, een vette dunk en het is een gelijk spel. Een driepunter zorgt voor eeuwige roem. De defensie van de tegenstander is strak. Als ik de pass ontvang, word ik meteen gesandwiched tussen twee tegenstanders. Krampachtig wacht ik op steun en probeer m'n belagers af te schudden. Ik voel hun hete adem in mijn nek. Ik vind een opening, draai weg van m'n kwelgeesten en begin te dribbelen, richting basket. Het lijkt wel alsof de bal in m'n handen een medicijnbal is. Hoe dichter ik bij de basket kom, hoe zwaarder de bal wordt. Ik probeer te versnellen, maar ook mijn bewegingen gaan steeds langzamer. Als in een slowmotion-replay voel ik mezelf over het veld bewegen.


Of rent achter de bal aan.

HOGER EN HOGER

Daar is eindelijk de basket. Ik versnel en pers m'n lichaam met mijn laatste adem de bucket in. Een machtig gevoel overmeestert me. De vijandelijke verdedigers merk ik nauwelijks op, alsof ze niet bestaan. Uit m'n ooghoeken zie ik dat er nog drie seconden op de klok staat. Twee... één. Ik zet mezelf af en kom los van de grond. Hoger en hoger... in een boog richting basket. Onder me zie ik de verdedigers langzamer kleiner worden. Ik voel me een soort human cannonball. Net als ik denk dat ik voorgoed de sporthal uitgeschoten ben, zet m'n daling in. Langzaam komt de ronde ring dichterbij. Ik voel de bal branden in mijn handen. Het lijkt wel of hij in de fik staat.

NACHTMERRIE

Nog voordat ik kans zie mijn spieren te spannen om de bal met de precisie van een intercontinentale ballistische raket precies in het midden van de basket te rammen, realiseer ik me dat er iets mis is. Ik probeer mezelf op tijd wakker te schudden, maar het lukt niet. Ik zit hier verkeerd, ik moet er uit! Maar het is te laat. Ik weet dat ik gedoemd ben om te missen. Uit alle macht probeer ik nog te corrigeren, terwijl ik tegelijkertijd de bal naar beneden druk. Maar mijn lichaam is de basket al voorbij. Ik voel mezelf neerstorten, de bal heeft m'n handen al verlaten. Met een schok realiseer ik me dat ik in een nachtmerrie terecht ben gekomen. Een nachtmerrie met de naam Slam 'N Jam '95.

Met een daverende klap stort ik neer op het court, de gemiste bal stuitert irritant naast m'n hoofd. Langzaam word ik wakker. In mijn handen hou ik de controler van de SNES. Op mijn TV zie ik het vertrouwde NBA Jam TE optiescherm. OEF!



Gelukkig was het maar een droom.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	4°

- Langzaam
- Onoverzichtelijk
- Taaie besturing

3DO
Prijs: ƒ 129.- Bfr. ca. 2320
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

5^{3}

Ik zal er niet al teveel woorden aan vuil maken. Slam 'N Jam is weliswaar niet het slechtste b-balspel dat ik ooit heb gespeeld, maar bij 3DO-aktie verwacht ik toch heel wat meer. De graphics zijn oké, maar het spel laat zich spelen alsof je in slow-motion een medicijnbal door de basket probeert te duwen. Zo maar over dan.

MICHAEL



GEX



Het moest er van komen. Na alle beesten gehad te hebben waren er nog maar twee over om tot videogameheld gepromoveerd te worden: de Gnoe en de Gekko (hagedis). Die laatste heeft het nu ook gehaald in de vorm van Gex, een lenige, sterke en soms overmoedige Gekko.



Als je cool bent, ga je racket-surfen.

MAGNUM EN SUSHI

Gex is een echte televisiefanaat. Toen hij nog met zijn moeder in Hawaii woonde deed hij eigenlijk weinig anders dan Magnum P.I. kijken en Sushi eten. Zijn moeder had daar natuurlijk op een gegeven moment genoeg van en ze besloot met Gex naar California te verhuizen. Slimme move, maar niet heus, want ze hebben daar nog meer TV-kanalen dan op Hawaii. Maar goed, het geschiedde, en Gex zag dat het goed was. Hierna volgen in de handleiding nog zeven pagina's met prettige onzin over wat Gex allemaal meemaakt maar dat bespaar ik jullie. Uiteindelijk wordt Gex in ieder geval door de TV opgeslokt en belandt hij in de Media Dimensie. De enige manier om daar weer uit te komen is om alle afstandsbedieningen van alle TV's te vinden die de uitgangen blokkeren.

NERVEUS CENTRUM

Er zijn vijf werelden met elk een flink aantal TV's (levels dus). Je moet met level 1 beginnen (natuurlijk) en daar eerst de afstandsbediening vinden en dan de uitgang om met die afstandsbediening de TV aan te zetten voor het volgend level. Er zijn ook afstandsbedieningen die extra- of bonuslevels openen dus je moet flink zoeken. In sommige levels kun je ook een videoband vinden waarop je kan opslaan waar je bent gebleven (savegame).
Elke wereld is compleet anders, maar de levels binnen die werelden lijken nogal op elkaar. Je begint met een kerkhof-wereld en gaat dan via een Kung Fu-wereld, een Cartoon-wereld en een Jungle-wereld naar Rez' Nerve Centre, waar supereindbaas Rez zich bevindt.



Yes, einde gehaald!



Skull baseball in een van de bonuslevels.

FIRE & ICE

Gex' moves zijn te gek. Je kan met zijn staart vijanden platslaan, hij kan op plafonds of muren lopen, en met de verschillende Power-ups kan hij ijs- en vuurballen spugen, bliksemsnel en onkwetsbaar worden. De bediening is makkelijk: Eén knop om te springen, een voor de staart en een voor de lange tong (om dingen te pakken en op te eten). De graphics zijn simpelweg goed, Gex is prachtig geanimeerd en ook de ontelbare vijanden zien er fantastisch uit.
De levels zijn behoorlijk lang en vaak pittig maar omdat je vrij veel extra levens kan krijgen, kom je er uiteindelijk wel doorheen.



De woning van eindbaas Rez.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Prachtige animaties en graphics

▲ Pittig en vol humor

▲ Veel coole vijanden

▼ Geen passwords, weinig save-mogelijkheden

3DO
Prijs: ƒ129,- Bfr. ca. 2320
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8^3

Gex is een goed platformspel. Het is echt zo'n game waar je uren mee bezig bent om langs een bepaald obstakel te komen en waarbij je dan ineens door hebt welk slimmigheidje je moet gebruiken. Ik ga in ieder geval door totdat ik Rez heb verslagen!
BJÖRN



EEUWIG

De spoeling wordt dun, gameboys and gamegirls. Steeds vaker krijgen we brieven die over dezelfde spellen gaan. Verder valt ons op dat de SNES tips en trucs zwaar zijn ondervertegenwoordigd. Dus liefhebbers van Nintendo, laat je niet kennen en stuur op die hap. O ja, het is altijd makkelijk om in je brief te vermelden over welk spel het gaat en welk systeem, we hebben meer te doen dan raden. Sterker, we houden helemaal niet van raadspelletjes. Voor de duidelijkheid zeggen we het nog maar een keer. Alle tips gaan naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

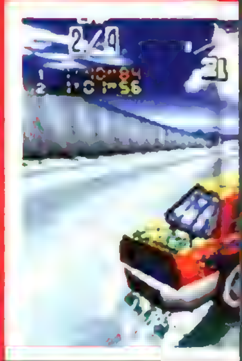
Plak je je postzegels liever in je postzegelalbum, dan mag je ons ook verblijden met een E-mailtje:
power@euronet.nl

Maar als je liever aan de telefoon hangt kun je beter bellen naar:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Of die van Sega:

Sega Megaphone
(f 1,- p/m)
06 - 34033034



Tip van de maand

Deze maand gaat het gratis spel naar keuze naar de inzenders van de eerste lading Saturn tips. Dan hebben we het over Volkan Akin en Jan-Pieter Derksen uit Houten, die ons onder andere wisten te verblijden met een aantal tips voor Daytona USA. Gefeliciteerd, keep up the good work en hier zijn hun tips.

➡Mirror Mode: doe de Saturn mode, ga naar het Track Select en houd de startknop ingedrukt.

➡Speel als UMA het paard: eerst moet je eerste worden op alle tracks met het enemy level en de difficulty op normaal. Nu moet je eerste worden met de geavanceerde zwarte auto (acceleratie en grip B). Als je succesvol bent geweest, zie en hoor je Daytona Uma in manual en automatisch.

➡Karaoke: als je de course en de transmissie kiest op de arcade-tracks, druk dan omhoog en als het spel begint op C. Zingen maar...

➡Zomaar een tip 1: tijdens de demo kun je ook het viewpoint veranderen door simpel op dezelfde knop te drukken waarmee je in het spel ook het viewpoint verandert.

➡Zomaar een tip 2: Druk tijdens het car select scherm op start om in je eentje tegen de klok te kunnen racen.

➡Zomaar een tip 3: Wanneer je van de weg bent geraakt, druk dan op start om met 0 km/h weer op de baan terecht te komen.

➡Muziek: wanneer je een goede race hebt gereden en je mag je naam in de top 5 zetten, toets dan deze letters in om een muziekje te horen.

Initialen	*Muziek van:*
A.B.	Afterburner
E.R.	Enduroracer
EXN	Exhaust note
G.F.	Galaxy Force
GPR	GP Rider
H.O.	Hang On
ORS	Outrunners
O.R.	Outrun
P.D.	Power Drift
QTT	Quartet
R.M.	Rad Mobille
S.C.	Stadium Cross
SDI	SDI
S.F.	Strike Fighter
SHO	Super Hang On
S.H.	Space Harrier
SMG	Super Monaco GP
T.B.	Thunderblade
TOR	Turbo Outrun
V.F.	Virtua Fighter
VMO	Vermillion
V.R.	Virtua Racing
GLC	G-Loc



LEVEN



Walkthrough Bioforge

PC

ALGEMENE TIPS:
Wissel twee hand tot hand aanvallen af Alt-7, Alt-9 of Alt-7, Ctrl-7.
Sommige vijanden kunnen niet met 'blasters' verslagen worden maar wel met de hand. Een paar vijanden kunnen niet langs de normale weg gedood worden, maar alleen op een speciale manier.
Als het er naar uit ziet dat je ergens op/in kunt klimmen en het lukt niet, blijf dan gewoon proberen (naar voren lopen, niet rennen) uiteindelijk stap je op de goede pixel. Dit geldt niet voor de tunnel in de 'dig', deze is gesloten totdat je hem open maakt.
Als je iets ziet dat op een monitor lijkt dan is het er waarschijnlijk ook een. Probeer ze dan te gebruiken.



WALKTHROUGH

1. Ga je cel uit. (lees de 'walkthrough' op de achterkant van de manual)
2. Ga het cellenblok uit. Gebruik de vork op het elektrische paneel in de kamer van de blauwe man (je mag hem bevechten).
3. Gebruik de monitoren in de muur in de controlekamer om de celdeuren te de-activeren. Lees 'Dane's logboek' in de cel tegenover je om de veiligheidscode te krijgen. Druk op de rode knop op de muur in de controlekamer. Gebruik de monitor op de tafel om de nursebot te verschuiven; laat het Cayman's afgehakte arm oprapen en verschuif het naar de palmlezer bij de deur. Gebruik de andere monitor op de tafel om Cayman's 'palm's clearance' te activeren. Ga op de plaat staan bij de palmlezer om de deur te openen.
4. Ontwijk de robot, deze is niet al te slim. Stap gewoon opzij in plaats van naar voren en je kunt langs de robot de 'cryochamber' binnen gaan.
5. Onderzoek de lager gelegen tunnel. Je zult het grommende beest uit de tunnel moeten lokken zodat je het kunt bevriezen. Om dat gedaan te krijgen heb je lokaas nodig: de cyberraptor in kamer 1. Tap wat cryovloeistof af om de cyberraptor wakker te maken. Check z'n gegevens op de monitor. Sla en schop hem knock-out. Zorg ervoor dat het luik van de tunnel gesloten is. Als hij wakker wordt, wacht dan totdat hij vlakbij het luik is en sla hem bewusteloos zodat hij boven op het luik valt. Open het luik en laat hem naar beneden vallen, wacht totdat het vechten begint en bevries ze beide met de cryo-vloeistof. Ga de tunnel binnen en onderzoek de rechter gang.
6. Zorg ervoor dat de 'dropships' hun mariniers niet kunnen droppen. Neem de lift naar level 1. Pak de probes door erop te schieten vanachter de dekking van de liftdeur. Vecht wat met de wacht en hij laat de AA-gun voor je achter. Blaas beide schepen met mariniers op. Lukt dit niet in één keer, probeer het dan opnieuw.
7. Ga naar level 3. Pak de 'mecho' uit de verpakking. Verberg de blaster en open de linker deur. Pak het healing device en een batterij van Dane.



EEUWIG

Bekijk de monitor. Haal de blaster op en ga naar de verst gelegen kamer, versla de marinier en lees zijn logboek en de monitoren aan de muur. Trek een milieupak aan. In een hoek van de kamer vind je de Icarus monitoren. Gebruik deze om naar de hangar af te dalen. Pak een grotere batterij van de Icarus en laat je oude batterij liggen (die zul je later gebruiken). Pak de 'alien cube'.

8. Stabiliseer de reactor. De bewakingsrobot bij de reactor vuurt alleen op humanoids. Gebruik de vorkliftrobot uit de kamer aan het einde van de hal om de bewakingsrobot aan te vallen. In dezelfde kamer zit ook het bedieningspaneel van de vorklift. Daarna kun je de reactor binnengaan. Je kunt de alien niet verslaan dus duw een van de twee schakelaars bij de toegang naar beneden. Als de alien achter je aan komt, ren dan terug naar het trapportaal en duw de brug eronder vandaan. Ga nu terug en haal de andere schakelaar over. Gebruik de code die je kreeg van de monitor uit de controlekamer om de uitknop te activeren op de reactor monitor.

9. Verken de buitenwereld. De bewakingsrobot is langzaam, dus vuur, ren in een cirkel, vuur, ren in een cirkel, vuur totdat hij het niet meer doet. De airlock code die je zoekt is in het logboek van de marinier in de controlekamer op level drie. Draag nog steeds het milieupak. Met de 'Positive O-Ring' is alles verlicht behalve het midden. Ga met de lift naar beneden naar de catwalk. Ren langs de droids; je bent te snel voor ze zolang je blijft rennen. Neem de eerste afslag van de catwalk. Gebruik de 'alien cube' om je tussen de stenen te bewegen totdat je het wrak ziet. Ga naar binnen en kijk een beetje rond. Gebruik het device van de marinier die je hebt neergeslagen om toegang te krijgen tot de raketten. Trek de aandacht van de man als hij naar je toe komt. Sla, schiet of schop hem neer. Gebruik de raket op het strand als bom. Gebruik hem op de afgesloten deur bij de catwalk en als je de bom op de juiste plek laat vallen, zal hij de deur laten ontploffen. Ga naar binnen en volg de route die de alien gebruikte.

10. Verken de 'dig'. Dood de kleine zwevende alien. Gebruik het geneesapparaat op Escher. Bekijk het ge-



schrevene op de muren van de grote kamer bij de grote groep stenen. Ga terug naar de 'dig' en bekijk de andere kamers. Je kunt de alien niet doden maar als je hem in elkaar slaat rent hij weg en doet iets verbazingwekkends als je hem achtervolgt. Open de sarcofaag en los de puzzel op om het device te krijgen dat de alien gebruikte. Ga met het device in de hand de tunnel in.

11. Verken de Phyxx grotten. De monitor op de centrale kolom activeert de buizen. Druk op de linker, rechter en de onderste vlakken op het scherm om de voor nu enige bruikbare buis te activeren. Gebruik je vuurwapen om door de zwaartekrachtkamer te komen. Lees eerst wat er op de pilaren staat voordat je het volgende gevecht aangaat. Maak daarbij geen gebruik van je wapen en let op waar je loopt. Gebruik zijn device om door het krachtveld te komen in het achterste gedeelte van de kamer. De oplossing voor de puzzel op de monitor: groen, rood, blauw,rood, groen, rood, blauw, groen, blauw, groen, oranje, geel, paars, geel, oranje, blauw, geel, groen en geel. Ga hierna terug naar de centrale buizenkamer en activeer de twee lager gelegen buizen. Gebruik de afstandsbediening op de knipperende buis en dood je vijanden van een afstand. Deze methode werkt geen tweede keer dus zul je het een en ander moeten veranderen. Laat de 'sphere' stijgen en zakken en vermorzel zo de marinier. Laat je wapen vallen en ren naar de granaat en gooi de granaat op de buis. Ga de overgebleven buis binnen en maak de 'zwaartekrachtring'. Stap op de platen om de verlichte segmenten te roteren zodat ze een lijn vormen. Let op de asteroïden.

12. Ontsnapping. Let op dat je shield aan staat en ga via de 'sphere'-kamer naar de oppervlakte. Ga naar de Icarus. Het logboek van de marinier geeft je informatie die je nodig hebt om de deur te openen. Gebruik de batterij die Gen je gaf om de Icarus te activeren (mits de batterij nog voor driekwart vol is). Pak de oude batterij en gebruik die op jezelf om die met Gen's batterij te verwisselen. Ga naar de neus van de Icarus en breng Gen's batterij aan.

DUNE II

Geert uit Sint Oedenrode zit zwaar in de problemen. Ze hebben bij hem thuis twee PC's, een 486 en een 386. Geert heeft met z'n vader afgesproken dat hij alleen op de 486 mag spelen als hij daar toestemming voor heeft gekregen van z'n vader.
Hoe kun je zo'n afspraak maken, Geert??? Weet je vader niet dat de meeste games tegenwoordig minimaal op een 486 gespeeld moeten worden? Tekstverwerken en meer van dat fraais kan daarentegen heel goed op een 386 gebeuren. Trouwens, een computer gaat echt niet stuk of zo door hem voor games te gebruiken. Jammer hè, Geert, dat je zo'n afspraak met je vader niet eenzijdig kunt opzeggen.
Hoe dan ook, hier een tip voor Dune II van Remco uit Almere. Je moet eerst een harvester laten harvesten tot hij vol is. Breng hem dan naar een afgelegen gebied, waar geen rotsen, spice, kogelgaten of tegenstanders in de buurt zijn. Schiet de harvester kapot, zodat er een wolk met spice verschijnt. Dit is zoveel spice dat je er ongeveer drie harvesters mee kunt vullen. Breng twee volle harvesters terug en breng de derde weer naar een afgelegen gebied en herhaal dan weer alles. Nu heb je twee ladingen spice gekregen. Zo kun je dus oneindig veel geld verdienen. Je kunt wel beter eerst zoveel mogelijk spice gewoon ophalen en later dit trucje doen, want dan heeft je tegenstander minder geld.

FULL THROTTLE

Arjan uit Onbekend zit vast in het coolste spel aller tijden. Op een gegeven moment moet je over een ravijn springen daar heb je drie dingen voor nodig: een 'hover lift', een 'pre-regulator destroyer class solid-fuel recoil booster' en een 'ramp' (een schans). De eerste twee heeft Arjan inmiddels maar hij vraagt zich af hoe hij aan de ramp komt. Wanhoop niet Arjan, de 'ramp' zul je moeten halen op de Old Mine Road. Hiervoor moet je wel Rockwheeler en Cavefish verslaan.

LION KING

David uit Eindhoven is een slim menneke. Hij start Lion King met Lion-t.exe in plaats van Lionking.exe. Je bent nu voor alle beesten onoverwinnelijk en je kunt met behulp van de esc-knop een level skippen.



ECSTATICA

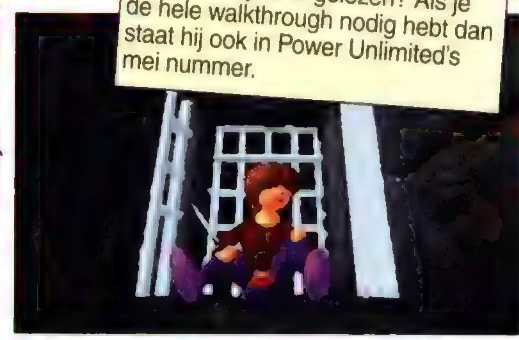
Sorry, Hamco dat we je naam verkeerd in de brief hebben gezet maar soms lijkt een m nu eenmaal op een n. We zijn blij dat je het ons vergeeft maar verder moet je niet zeuren, oké! Maar jij weet dus niet hoe je de toverdrank in Ecstatica moet opdrinken? Je moet hem ook eerst maken, met de volgende ingrediënten: de groente uit het eerste huisje aan het begin van het spel rechts, het poppetje onder de opgehangen priester in de kerk en de bloem op het weggetje naar de abdij. Als je al deze ingrediënten in het apparaat hebt gegooid, drink je automatisch de toverdrank op. Maar ben je al met het kleine meisje in de catacomben van de kerk geweest en heb je de bijbel al gelezen? Als je de hele walkthrough nodig hebt dan staat hij ook in Power Unlimited's mei nummer.



LEMMINGS 3D

Ben en Laura dragen tegenwoordig blauwe jurkjes en ze hebben hun haren groen geverfd. Hoe zou dat nou toch komen.....

- Level 2: BLIMBING
- Level 3: FANAGALO
- Level 4: DRICKSIE
- Level 5: KURTOSIS
- Level 6: GREGATIM
- Level 7: WALLAROO
- Level 8: AVENTAIL
- Level 9: GAZOGENE
- Level 10: JINGBANG
- Level 11: DIALLAGE
- Level 12: BUNODONT
- Level 21: GUMMOSIS



EEUWIG

RAPTOR
PC

Raptor Ruben uit Vlissingen heeft de godmode van dit spel gevonden; ga naar de Dos directory en type in: set s_host=CASTLE (castle moet met hoofdletters). Start daarna het spel en als het goed is staat er nu 'god-mode enabled' boven-aan het scherm. Een waarschuwing; Raptor mag niet onder een ander programma dan Dos draaien, anders no dice.



KYRANDIA (BOOK 1)
PC

Vraag: Ajax-fan Neeldert uit Schel-linkhout wil weten wat hij moet doen als hij de 'quill' bij Darm heeft afgeleverd en welke 'birthstones' hij nodig heeft.
Antwoord: Nadat je de 'quill' hebt afgeleverd krijg je van Darm een 'magical roll'. Die kun je uitproberen ofzo. Tijdens je zoektocht naar de 'quill' heb je al het een en ander aan stenen en juwelen gevonden. De door jouw gezochte 'birhtstones' zijn; SUNSTONE (die vind je in de rivier), GARNET, TOPAZ en RUBY (deze kun je van de ruby boom afhalen). De eerste steen die je in het amulet moet stoppen krijg je van de Pseudobushiahugiflora (huh?). Voordat je die tegenkomt moet je eerst een 'acorn', een 'walnut' en een 'pinecone' hebben geplant in een gat in de grond.

ECCO
SEGA-CD

Koen uit Asse (België) wil graag wat passwords hebben voor Ecco the Dolphin voor de Mega-CD. We hebben die weliswaar vorig jaar al een keer geplaatst, maar we willen niet lullig zijn dus alleen voor jou, Koen:
- Undercaves: GMRIQDCM
- The Vents: IUEINLDP
- The Lagoon: GRTJZYJF
- Ridge Water: OVDJDSLB
- Open Ocean: GMYMDSLI
- Ice Zone: GMBRHSLU
- Hard Water: UKZFHSLS
- Cold Water: SYQJHSLZ
- Open Ocean (2):CCVFFSLM
- Island Zone: ALZBESLS
- Deep Water: HPFDSLP
- Volcanic Reef: ADLYESLT
- Ship Grave Sea: NWUGSSLU
- Wreck Trap: WJHQGSLL
- Sea of Silence: ZSXGSLF
- Deep Gate: AKNBHSLI
- Marble Sea: QSOMFSLQ
- Library: WBTXFSLV
- Deep City: UNIQFSLN
- City of Forever: WADUFSLB
- Jurrasic Beach: ONNBJPLY
- Pteadon Pond: WPVXIPLL
- Origin Beach: AQZIJPLG
- Trilobite Circle: GKGFJPLK
- Dark Water: GZIUKPLR
- Deep Water (2): GAAGDPLP
- City of Forever: YLQQZNLM
- The Tube: MNEYLLB
- The Machine: SKZNELLO
- The Last Fight: KANZFLLX
- en het laatste password: QCF-WUYHS

FIFA 95
MEGADRIVE

Wouter uit Wemeldinge heeft een tip: Ga naar options en druk op A, B, C, A, B, C. Ga dan gewoon voetballen. Druk dan op de pauze knop en daarna op A. Je kunt nu het cheat stupid team aanzetten. Maar Wouter is niet de enige die codes in stuurde over Fifa 95. Dave uit Eindhoven was ook van de partij:
- Invisible walls: C, C, C, B, A, A, A, B
- Curve ball: B, A, C, B, C, C
- Crazy ball: C, A, B, C, C, B, A, C
- Super goalie: A, A, A, A, A, B, B, B, B
- Super offense: A, A, A, A, A, B, C
- Super defense: B, B, B, B, B, C, B
- Penalty shootout: A, B, A, C, A, B
- Dream team: A, A, B, B, C, C, A, A



SPACE QUEST 4
PC

Vraag: Arthur uit Papendrecht zit vast in de 'mall' en wil weten hoe hij daar, zonder neergeschoten te worden, uitkomt.
Antwoord: Pak de ATM card, ga dan bij Sacks kleding kopen en vind een baantje bij Monolith Burgers. Als je geld hebt verdiend dan ga je naar Area 6 daar stop je de ATM Card in de machine, dit mislukt. Je gaat vervolgens naar Sacks en schaft vrouwenkleding aan en die trek je aan. Hierna koop je in de softwarewinkel het hintboek van Space Quest 4.
Daarna ga je naar de Radio Shack en koop je de Pocket Palconnector. Bij Sacks trek je je eigen kleding weer aan. Ga dan de Arcade binnen en wacht op de Sequel Police. Ga naar Area 9 en vervolgens naar Area 7 of 8. Hang wat rond en wacht op de Sequel's. Ga dan snel naar de arcade en lees het hintbook voor de eerste helft van een code. Lees de krant die je eerder uit het nest hebt gehaald voor de tweede helft van de code. Ga dan naar de time hopper en voer de code in. Simpel toch?? En met SQ 1 zou ik terug naar de winkel gaan. En doe de groeten aan je opa, Arthur.

BRUTAL
SNES/MEGADRIVE

Richard uit Haren vecht tegenwoordig alleen nog maar tegen mijnheer Lama. De code daarvoor krijg je als je het spel op het niveau van de zwarte band uitspeelt. Deze code tik je op het titelscherm in voor de SNES: X, A, B, LINKS, A. Voor de MegaDrive: C, A, B, A, LINKS, A. Richard zou graag van iemand weten hoe je met de blauwe monnik speelt die achterop de doos staat.

COOL SPOT
MEGADRIVE

Van Job uit Oosterhout. Druk tijdens het spelen op pauze en dan op: A, B, C, B, A, C, A, B, B, A, C. Je hebt nu een levelskip, oneindige gezondheid en een oneindige tijd.

GROETEN TERUG

Marc uit Venlo, ja we zijn van onze stoelen gevallen. Hardstikke bedankt voor het floppy en cheatin' greetings back.

PRINCE OF PERSIA
MEGADRIVE

Levelcodes
- Level 2: MTUEZQ
- Level 3: TYZJED
- Level 4: AEFRTH
- Level 5: VTVNTW
- Level 6: OOPEOY
- Level 7: DEFUNN
- Level 8: QYZOMS
- Level 9: QYZPWR
- Level 10: QYZQGR
- Level 11: QYZRQQ
- Level 12: QYZSAQ
- Level 13: JPPMBF
- Level 14: QYZUUO
- Level 15: QYZVEO
- Level 16: QYZWON

JUNGLE BOOK
MEGADRIVE

Giel uit Beers kan de sleutel van level 1 niet vinden. Daarvoor moet je niet bij mij wezen Geert. Ik kan mijn eigen sleutels niet eens vinden. Wat ik wel gevonden heb is een code voor de debug mode die gaat alsvolgt: Begin met level 1, ren helemaal naar rechts tot je niet meer verder kunt. Spring dan in de kloof en pauzeer het spel net voordat Mowgli de laatste adem uitblaast.
- Druk dan op: B, A, BENEDEN, C, RECHTS, A, B, LINKS, A, RECHTS, BENEDEN, B, A, LINKS, LINKS, C, BOVEN, RECHTS, LINKS. Het scherm springt over naar het debug menu. Het menu biedt acht verschillende modes. Misschien zit er iets voor je bij?

BUBSY THE BOBCAT
SNES

Matthieu uit Roosendaal wil graag wat levelcodes van Bubsy hebben. Welk systeem? We gokken op Nintendo.
- Level 2: CKBGMM
- Level 3: SCTWMN
- Level 4: MKBRLN
- Level 5: LBLNRD
- Level 6: JMDKRK
- Level 7: STGRTN
- Level 8: SBBSHC
- Level 9: DBKRRB
- Level 10: MSFCTS
- Level 11: KMGRBS
- Level 12: SLJMBG
- Level 13: TGRTVN
- Level 14: CCLDSL
- Level 15: BTCLMB

Een extra level krijg je door bij het optiescherm de volgende code in te voeren: STCJDH

MEGADRIVE

LEVEN

Action Replay Codes [MegaDrive]

JUNGLE BOOK
- FFF9BE0033 - onbeperkte tijd
- FFFB110008 - onbeperkte noten
- FFFB130006 - onbeperkte maskers
- FFFB0F0006 - onbeperkte boomerangs
- FFFB0D0005 - onbeperkte dubbele bananen
- FFFAD40033 - onbeperkt aantal levens
- FFF95A00FF - altijd een kompas bij de hand
- FFFAD600XX - Levelselect vervang de XX als volgt:
- XX Level
- 01 Jungle by day
- 02 The great tree
- 03 The dawn patrol
- 04 The river
- 05 Baloo and the river
- 06 The tree village
- 07 The ruins
- 08 Collasping ruins
- 09 Jungle at night
- 0A The wastelands
- 0B Bonus level 1 - Tree
- 0C Bonus level 2 - Cave
- 0D Bonus level 3
- 0E Bonus level 4
- 0F Bonus level 5

THE ADDAMS FAMILY
- FFA5D50005 - oneindig aantal levens

BUBSY II
- FF04010004 - onbeperkt aantal levens
- FF041100XX - alle 'marbles'
- FF0447007A - onbeperkte tijd
- FF04350019 - onbeperkt aantal ballzooka's
- FF04370006 - onbeperkt aantal smartbombs
- FF041700FF - onbeperkt aantal 'tokens'

FATAL FURY
- FFDD110066 - onbeperkte energie voor speler 1
- FFDF110066 - onbeperkte energie voor speler 2

SNES

MORTAL KOMBAT II
In het juli/augustus nummer dropte wij een vraag van Ronald. Hij wilde weten hoe je aan 50 gewonnen gevechten komt bij Mortal Kombat II voor de SNES. David uit Amsterdam en Michel uit Hoogeveen schrijven daarover: Je kiest de 2-player mode en vecht door totdat je 50 gevechten hebt gewonnen (elk gevecht twee keer). Je kunt 't het beste in je eentje doen, zo doe je er niet zo lang over, ongeveer 10 sec. per gevecht. Je kunt ook doorgaan totdat je 250 gevechten hebt gewonnen en dan kun je Pong spelen. En Michel, after a while crocodile.

SNES

THE ADDAMS FAMILY
Typ als je 0 levens hebt 11111 in. Ga je opnieuw dood dan krijg je 99 levens.

Action Replay codes

NUTTELOOS
Tân uit Roosendaal stuurde twee nutteloze tips op:

Smurfen [Game Boy]
Als je de Smurfen hebt uitgespeeld wacht dan tot er The End en je score komt te staan. Druk dan LINKS, RECHTS, ONDER, BOVEN, A, B. Dan krijg je een practice mode om de eerste elf levels te oefenen.

Virtua Racing
Houd A, B en C tegelijk ingedrukt terwijl het Sega-logo in beeld komt. Druk dan op START wanneer het titelscherm verschijnt. Kies dan het omgekeerde VR-logo bij het mode-select scherm. Je rijdt dan de circuits omgekeerd.
Tsja, Tân wat kunnen we zeggen behalve dat de eerste tip behoorlijk nutteloos is, de tweede niet.



ALADDIN
Brenda uit Castricum houdt wel van een lolletje. Zij schrijft: 'Als je in het kasteel van Jafar bent en je kunt het een beetje goed en je hebt veel appels dan is dit misschien grappig om te doen. Als je bij een wachtpost bent aangekomen die zwaarden gooit moet je wachten totdat hij twee zwaarden in zijn handen heeft. Als je dan een appel naar hem toegooit dan hakt 'm ze in tweeën.'

SNES

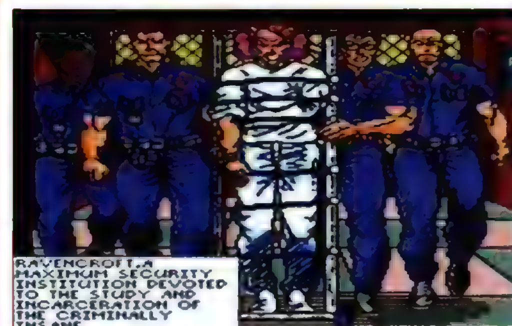
MAXIMUM CARNAGE
Met de volgende codes kun je de 'bad guys' in één klap om zeep helpen.
- 7E0D4A00
- 7E0DBE00
- 7E0E3200
- 7E0EA600
- 7E0F1A00
- 7E0F8E00
- 7E100200
- 7E107600
- 7E10EA00
- 7E0A0CXX - levelselect, vervang de XX als volgt:
- XX Level
- 02 New York Street
- 04 Climb
- 06 Rooftop
- 08 Alleyway
- 0A The Hall
- 0C Chase
- 0E Times Square
- 10 San Francisco
- 12 Central Park
- 14 New York Street 2
- 16 The Deep
- 18 Fantastic 4 HQ
- A Fantastic 4 LAB
- 1C Rooftop 2
- 1E Prospect Park
- 20 Prospect Park 2
- 22 Police Station
- 26 Manhattan Rooftop
- 2A Statue of Leberty
- 2C Manhattan Street 1
- 30 Manhattan Street 2
- 32 The End
- 34 Ruined Boys Home
- 36 Geheime kamer
- 38 Geheime kamer
- 3A Geheime kamer
- 3C Geheime kamer
- 3E Geheime kamer
- 40 Geheime kamer

ILLUSION OF GAIA
- 7E0ACEFF - onbeperkte energie
- 7E0AD400 - word Gaia
- 7E0AD401 - word Freedan
- 7E0AD402 - word Shadow
- 7E0AA201 - Psycho Dash
- 7E0AA202 - Psycho Slide
- 7E0AA204 - Spin Dash
- 7E0AA210 - Dark Friar
- 7E0AA220 - Aura Barrier
- 7E0AA240 - Earth Quaker
- 7E0AB050 - begin het spel met vijftig rode juwelen

POWER RANGERS
- 7E0260XX - level select (00-16)
- 7E04C070 - onbeperkte energie
- 7E04F204 - onbeperkt aantal levens
- 7E04F401 - onbeperkt aantal bommen

Action Replay [SNES]

GRADIUS III
- 7E00D402 - voor 100% onkwetsbaar
- 7E00B005 - option is altijd vol
- 7E00DC02 - de vijand gaat automatisch dood
- 7E00700F - het eind



EEUWIG

Action Replay codes [Master System]

ASTERIX
- 00C09D03 - onbeperkte levens
- 00C09A03 - onkwetsbaarheid
- 00C08B01 - vanaf start bommen
- 00C09F50 - om de bovenstaande codes te gebruiken

THE FLINTSTONES
- 00C9A504 - oneindige zandloper
- 00C9F20F - oneindige verf
- 00C9A203 - oneindig aantal levens

LEMMINGS
- 00DB5C64 - level iedere keer 100% compleet

MORTAL KOMBAT I
- 0AFF14CF - automatische vuurballen

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION
- 00C0BD03 - onbeperkte energie
- 00C0C803 - onbeperkt aantal levens
- 00DC0005 - onbeperkte tijd

Action Replay codes [Game Gear]

SHINOBI II
- 00C02404 - onbeperkte energie

HALLYWARS
- 00C09903 - onbeperkte continues
- 00C21C05 - onbeperkt shield
- 00C03FXX - level select

SONIC THE HEDGEHOG
- 00D2A998 - onbeperkt aantal ringen
- 00D24003 - onbeperkt aantal levens

ON THE TALES
- 0C0201C3 - de blokken zullen worden geschud totdat je de Action Replay uitzet

PRINCE OF PERSIA
- 00C29203 - onbeperkte energie
- 00C2983B - onbeperkte tijd

Action Replay codes [Game Boy]

TETRIS
- 0C4B13C2 - verrassende blokken

SUPER MARIO LAND
- 0A0109C2 - mega sprongen
- 0C1703C2 - je kunt met de prinses spelen

SUPER HUNCHBACK
- 080CC7C3 - onbeperkte tijd
- 080CC8C3 - onbeperkte tijd zonder bonus tijd

Action Replay codes

Game Genie codes [Mega Drive]

ALIEN 3
- AACTCA6J - onbeperkte tijd
- A2EAAA8R - onbeperkte aantal levens
- AJNAEA3R - onbeperkte ammo voor machine gun
- AJMAEA7C - onbeperkte ammo voor vlammenwerper
- AJJTEA2J - onbeperkte ammo grenade gun
- AJKAEA88 - onbeperkt aantal handgranaten
- AJFTAA66 - verlies nooit het radar
- YDXAD93N - Ripley springt hoger
- SACTCADY - klok loopt langzamer
- 8ACTCADY - klok loopt nog langzamer
- AMDACA4J - vallen veroorzaakt geen schade
- ADEACAGJ - vallen in een turbine veroorzaakt geen schade

THE ADDAMS FAMILY
- RH0AR6VA - onbeperkte levens
- A5ZTRA6T - onbeperkte harten
- A47TRA42 - je verliest nooit de Fezi-copter



BART VS SPACE MUTANTS
- AJRTAA6R - onkwetsbaar tegen rake klappen
- A2RTAA8R - onbeperkt aantal levens
- AAXTBJ2E - onbeperkt aantal raketten nadat je er een gekocht hebt
- AAXABJ9G - hetzelfde voor bommen
- FJ0AAA6N - onbeperkt aantal liters verf
- AJBTAAET - begin op level 2
- ANBTAAET - begin op level 3
- ATBTAAET - begin op level 4
- AYBTAAET - begin op level 5
- BEBTAAEE - begin met 9 levens
- AYBTAAEL - begin met 5 ikonen

ALADDIN
- RGJBY604 - onbeperkte levens
- ATCB0A30 - onkwetsbaarheid
- ATBV0A6G - onbeperkt aantal appels (speciaal voor Brenda uit Castricum)
- HGXBZWNC - beginnen met 99 gems

Action Replay codes [NES]

BUBBLE BOBBLE
- 00003045 - groen heeft altijd 'Lightning bubbles'
- 00004445 - blauw heeft altijd 'Lightning bubbles'
- 0000D000 - muziek veranderen
- 00030902 - kleur veranderen

DAYS OF THUNDER
- 00021F9F - onbeperkte benzine
- 00027A00 - als je over de finish gaat word je tweede
- 00024900 - onbeperkte rechter voorband
- 00024A00 - onbeperkte linker achterband
- 00024600 - onbeperkte linker voorband
- 00024D00 - onbeperkte rechter achterband
- 00047510 - kwalificeer je altijd in 1:0

BLADES OF STEEL
- 0007E901 - Speler 2 heeft altijd 1 doel

DUCK HUNT
0000AA0A - altijd perfect

KOM VERDER . WORD

...LEVEN

Game Genie codes [Game Gear]

THE ADDAMS FAMILY
- 006-46F-F7A - je bent immuun voor alles
- 3A4-D1F-2A2 - een klap en je wordt onkwetsbaar

BRAM STOKER'S DRACULA
- 3A3-C8A-2A2 - onbeperkt aantal levens
- 001-7BB-19E - onbeperkte tijd
- 3A4-39C-2A2 - behoud je wapens tot het eind van het level

CHUCK ROCK
- 3A0-75A-2A2 - onbeperkte melk
- 01B-66A-E6A - begin in wereld 1 Stoneage Suburbs
- 02B-66A-E6A - begin in wereld 1 Dinosaur level
- 03B-66A-E6A - begin in wereld 1 Livily Lava
- 04B-61A-E6A - bekijk het einde van het spel

GAME GEAR

BATMAN RETURNS
Een beetje suffe code voor de soundtest:
- als je je Game Gear aanzet druk dan tegelijkertijd op START. Na het Sega logo krijg je een sound test menu.

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT I
- Bloed. Druk bij het laatste van de drie codeschermen op 2, 1, 2, OMLAAG, OMHOOG.



JAGUAR

WOLFENSTEIN 3D
- Level select. Selecteer een nieuw spel op het hoofdmenu en druk op: 1, 3, 7, 9 op de controlpad.
- Onkwetsbaarheid. 4, 6, 6, 8, zorgt ervoor dat je onkwetsbaar wordt, je ziet een goud randje om B. J's health head. Om de code af te zetten moet je hem herhalen.
- Level herstarten. Tik 4, 6, 9, 6 in om het level waar je mee bezig bent te herstarten.
- Level skip. Met 4, 7, 8, 6 ga je naar het volgende level.
- Debug. Om de programmeurs debugging coördinaten op het sherm te krijgen tik je het volgende in: 4, 8, 8, 7. De code herhalen om de debug mode uit te zetten.
- Wapens, ammo en sleutels. Tik 4, 9, 9, 6 voor alle wapens met bijbehorende ammo en alle sleutels.

Game Genie codes

Game Genie codes [SNES]

MICKEY MOUSE: THE MAGICAL QUEST
- DD69-07A0 - begin het spel me 1 leven
- D169-07A0 - begin het spel met 7 levens
- 1B24-6D65+4A24-6DAS - superjump
- 1B24-6D65+4D24-6DAS - megajump
- 622F-D7D6+C224-DD06 - een klein hart vult de levensmeter

ROBOCOP 3
- DDC7-A7A4 - onbeperkte ammo
- 4A6E-6FDD - onbeperkt aantal levens
- D4C7-64DD+E3C9-6DAD - Robocop is sneller, behalve op niveau 3 en 5

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV
- 892F-0DD7 - bescherming tegen de meeste aanvallen
- 0B28-67D9 - begin met 50 levens

GAME BOY

CASTLEVANIA II, BELMONT'S REVENGE
Passwords:
- Een . betekent dat deze plek leeg is.
- Central Castle: hart, oog, kaars .
- Hard mode: ., oog, ., oog
- Het rijk van de zoon van Belmont: hart, kaars, oog, oog
- Muziek testen: hart, hart, hart, hart
- Graaf Dracula: oog, hart, kaars, hart
- Easy mode (9 levens): kaars, kaars, hart, hart

Game Genie codes [Game Boy]

CRASH DUMMIES
- 082-A9F-F7E - begin het spel met 8 levens
- 001-3EC-E6E - oneindige timer
- 00B-00A-195 - immuun voor vuur

ASTEROIDS
- 013-15F-E66/02 - begin met een 1/2 leven
- 003-83F-3BE - onbeperkt aantal levens
- 01C-B4D-F76+003-9CF-3BE - immuun voor rotsen
- 03F-19C-E62/04 - begin op level XX
- 00A-7ED-3BA - geen extra rotsen op de levels

HUMANS GAME
- 0FD-609-D5A - begin met 15 humans
- FA3-E9F-4C1 - oneindige levels behalve als je ze herstart
- FA9-B7C-4C1 - oneindige timer

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL
Grote en kleine scheidsrechters:
Druk tijdens het spelen op:
- RECHTS, OMLAAG, LINKS, OMHOOG, RECHTS, OMLAAG voor een reus van een scheidsrechter.

Een klein scheidsrechtertje krijg je door het spel te pauzeren en op:
- LINKS, OMLAAG, RECHTS, OMHOOG, LINKS, OMLAAG, RECHTS te drukken.

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
VERMELD JE VOLLEDIGE ADRES

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: Game Gear + ac adapter + Shinobi 2, Mortal Kombat, Sonic, Spiderman en Terminator. Prijs ƒ300,-. Tel.05104-1388, Jochen.

Te koop: MegaDrive II + CD II met 3 joypads (2 6-buttons) + 11 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Virtua Racing, SF 2 SCE, Fifa '95, Mortal Kombat CD, Soulstar, Microcosm CD. Alles in doos + boekjes voor ƒ1300,-. Tel.02297-2562, na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Street Fighter 2 SCE ƒ70,-, Sonic 3 ƒ80,-, Lemmings ƒ50,-, The Flintstones ƒ50,- en After Burner ƒ40,- (de laatste 3 spellen samen voor ƒ99,-). Alles in goede staat met boekjes en doosjes. Tel.03405-70779, Marnix (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en het spel Sonic 1 ƒ200,-, Turbo Outrun ƒ65,-, Risky Woods ƒ65,-, Ballz 3D ƒ90,-, Bubsy 1 ƒ90,-, Lotus 2 RECS ƒ90,-, The Addams Family ƒ90,-. Tel.05202-20889, Gerrard.

Te koop: MegaDrive II met 4 toffe spellen (o.a. Mortal Kombat 2 en Fifa Soccer). Alles met doosje en handleiding. Nieuw ƒ869,-, nu ƒ299,-. Tel.01853-1565.

Te ruil voor MegaDrive: Street Fighter 2 SCE met hoes en NL handleiding tegen MK 2. Tel.01608-17053, Hannes (Etten-Leur). Niet in het weekend.

Te koop voor MegaDrive: Aladdin Bfr. 1200, Sonic Bfr. 1300, MK 2 Bfr. 1400 en 4 andere spellen. Bij aankoop van 2 spellen krijg je Ghouls 'n Ghosts. Tel.015/420844, België.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Altered Beast, Turtles Hyperstone Heist, Sonic 2, Hook, Golden Axe 2, Captain America. Per stuk ƒ25,-. Alles bij elkaar ƒ125,-. Ook te ruil tegen: Syndicate, Street Racer, Super Street Fighter 2. Tel.040-854851, Maarten.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: NBA Jam ƒ60,-, Eswat ƒ50,-, Tazmania ƒ50,-, The Addams Family ƒ50,-. Bij aankoop van alle vier, 5e spel gratis. Prijs n.o.t.k. Tel.04744-1629.

Te koop: Master System + ca. 10 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, World Cup '90 etc.) voor ƒ300,-. Tel.05993-13330.

Te koop voor MegaDrive: Altered Beast, Mickey & Donald, Super J ames Pond, Sonic 2 en nog 4 andere spellen. ƒ25,- per stuk of allemaal voor ƒ100,-. Tel.013-354870, Danny (geen vervoer).

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + koffer + 11 spellen (o.a. Sonic 2, Hook, Greendog, Megagames 2). Prijs ƒ375,-. Tel.074-660376.

Te koop voor MegaDrive: Fifa International Soccer ƒ75,-, Street Fighter 2 ƒ70,-, Streets of Rage 3 ƒ79,-. Alle spellen compleet met doos en beschrijving. Alles in 1 koop voor ƒ195,-. Tel.01807-12015, Joost.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 joypads + 17 spellen (o.a. Reb. Assault, Ecco, WWF, Flashback, Super SF 2, Eternal Champions, Virtua Racing). Complete collectie, nieuwprijs ruim ƒ3000,-, voor jou ƒ1500,-. Tel.03494-56229, Richard Hamstra (Nijkerk).

Te koop: MegaDrive + Mega CD II met 10 spellen, 2 joypads, 2 stereoboxjes + alle Power Unlimited bladen van '94. Winkelwaarde ƒ1625,-. Vraagprijs ƒ599,-. Tel.03494-56275, Hans (Nijkerk). Na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Chakan tegen jouw Sonic 1. En mijn Tazmania, Moonwalker, Wiz 'n Liz, Hook of Aladdin voor jouw Streets of Rage 2 (evt. 2 tegen 1). Tel.01891-15440, na 15.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Sonic 1 + tips ƒ22,-, Arch Rivals ƒ30,-, Sunsetriders (zonder boekje) ƒ28,- of ruilen tegen een ander spel. Alles spellen in doosjes + boekjes. Tel.050-142939, Remco (Groningen).

Te koop: Game Gear met adapter, polsband en 4 spellen (Sonic 3, Micro Machines, Columns, The Terminator). Alles met verpakking en boekjes voor ƒ200,-. Tel.08858-3349, Jeroen.

Te ruil: MegaDrive spellen tegen Mega CD spellen. Spellen te ruil o.a.: Mortal Kombat, James Bond, Terminator 1 en 2, Terminator 2 'the movie', Lotus 1 en 2, Attack Sub., Streets of Rage 1, Virtua Racing etc. Tel.08382-1575, David.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions + boekjes + codes tegen jouw NBA Jam of NBA Jam TE. Ook te ruil: mijn Phantasy Star 3 tegen Turtles Hyperstone Heist of een ander leuk spel. Lemmings + alle levelcodes en Alisia Dragoon + codes te ruil tegen leuke spellen. Tel.01720-33725, Martijn.

Te koop voor Game Gear: Mortal Kombat, The Hulk, Streets of Rage, Tazmania, Chakan, The Terminator, Shinobi, Super Smash TV, Aerial Assault. Voor Bfr. 950 per stuk. Tel.03/3830624, België.

Te koop voor Game Gear: NBA Jam ƒ60,-. Aladdin ƒ50,- met doosje en handleiding. Tel.04958-96075.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions en Sonic 1 tegen jouw NBA Jam TE (evt. met ƒ15,- bijbetaling). Alles nog bij elkaar, zoals box en boekje. Tel.04457-1200, behalve op woensdag, alleen bereikbaar na 17.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Jurassic Park, Aladdin en Wiz 'n Liz. Ruilen tegen Virtua Racing of Mortal Kombat 2. 2 van mij tegen 1 van jou. Tel.05610-12275, na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Megagames 1 (Italy '90, Super Hang On, Collums) tegen: Sensible Soccer of Micro Machines 2. Tel.04951-25423, Rik (Ospel).

Te ruil voor MegaDrive: The Lion King tegen Sonic & Knuckles, MK2. Stargate tegen Virtua Racing. Tel.05208-55680, Jan.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II met scart kabel, 2 standaard joypads, 2 6-button infrarood pads, 1 SG Fighter Stick en 1 6-button arcade power stick II. Met 7 Mega CD spellen 5 MegaDrive spellen. Prijs ƒ600,-. Tevens te koop: MegaDrive 32X met 5 spellen voor ƒ500,-. Alles is in uitstekende staat met dozen, handleidingen etc. Alles in 1 koop voor ƒ1000,-. Geen ruil, prijs staat vast. Tel.04180-12341, Jack (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Jungle Strike, Mortal Kombat 1, Robocop vs. Terminator, Alien 3. Allemaal bij elkaar voor ƒ100,-. Evt. apart te koop. Tel.01652-15008, Jeroen.

Te koop voor MegaDrive: Eternal Champions voor ƒ65,-. Met origineel boekje en hoesje. Nog geen 2 mnd. oud. Tel.01103-2082, Merijn.

Te koop: MegaDrive II, incl. 7 spellen (Wiz 'n Liz, California Games, Sonic 1, Mortal Kombat 1, Ghostbusters, Street Fighter 2 SCE, Eternal Champions) + super joystick en gewone joystick. Alles voor ƒ300,-. Tel.072-405383, Jeroen de Waard.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 6-button pads en 1 gewone + spellen voor MegaDrive (Pete Sampras Tennis, Fifa Soccer, Street Fighter 2, Streets of Rage 2, Megagames 1, Sonic 1) en voor Mega CD (Ground Zero Texas, Batman Returns, Ecco the Dolphin 1, Road Avenger en 4 demo spellen). Alles met handleidingen. Prijs ƒ900,-. Tel.02159-42187, Hans.

Te ruil voor MegaDrive: Robocop vs. Terminator, Streets of Rage 3, Mortal Kombat 2, Urban Strike, Eternal Champions en andere leuke spellen ruilen tegen Lethal Enforcers 1 (+ pistool), Earthworm Jim, Fifa '95 of alles tegen een 32X comp. + spel. Tel.08382-1110, Ralph.

Te ruil voor MegaDrive: Ecco 2, Earthworm Jim, Cool Spot en Xenon 2 voor jouw: Lion King, Mortal Kombat 2, Eternal Champions of Terminator 2. Tel.04161-82880.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads, 6-button controlpad, Virtua Racing, Mortal Kombat 2, Lion King, Street Fighter 2, Streets of Rage 2, Megagames 1, World of Illusion, Sonic 1. Alles i.z.g.st. Tel.08880-52855.

Te ruil: 1 van mijn volgende MD spellen tegen 1 van jouw Mega CD spellen (maakt niet uit welke, moet wel goed verzorgd zijn): Sonic & Knuckles, Wolverine, JP 2, Second Samurai, Eternal Champions, Sonic Spinball, MG 2, Mickey Mania. Of 3 van jou tegen 4 van mij. Tel.08373-18267, Bart.

Te koop: MegaDrive II, 5 controlpads (incl. 2 6-button infrarode) en 15 spellen (o.a. Stargate, Pitfall, Bloodshot, Mortal Kombat 1 en 2, Street Fighter 2, Eternal Champions e.a.). Alles zo goed als nieuw (6 mnd.). Als geheel te koop voor ƒ1000,-. Tel.033-727802, Pascal van der Starre (na 18.15 uur).

Te koop: MegaDrive met 2 controllers, joystick en 4 spellen (Mortal Kombat 1 ƒ50,-, Jurassic Park ƒ40,-, Turtles Tournament Fighters ƒ50,- en Fifa Soccer 95 ƒ120,-). Alles samen voor ƒ390,-. Tel.010-4553540, Patrick (Rotterdam).

Te koop: 32X incl. 2 spellen (Virtua Racing Deluxe en Moto Cross Championship). Alles in 1 koop voor ƒ499,-. Tel.03423-2436, Jos (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive + Mega CD met 2 controlpads en toebehoren + 5 spellen voor Mega CD (Microcosm, Road Avenger, Sonic CD, Double Switch) en voor MegaDrive Eternal Champions. Alles voor ƒ650,-. Tel.072-616657, Emile Bosch (Alkmaar).

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads + 15 spellen (o.a. MK 1, Eternal Champions, SF 2 SCE, Rocket Knight etc.). Alles met doosjes en boekjes + 3 Sega bladen en een MegaDrive power tips boek. Prijs ƒ750,-. Tel.05130-21787, na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Mickey Mania met doosje en handleiding in perfecte staat voor ƒ50,-. Tel.085-335859, Jeroen (tussen 15.00 en 21.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads + Sonic 2, Ecco the Dolphin, Columns, Super Hang On, World Cup Italia '90. Alles met handleiding, boekje en doosje. Alles samen voor ƒ600,-. Tel.020-6360252, Sam.

NINTENDO

Te koop: NES met 2 controllers, joystick, Amerikaans systeem en 7 spellen (o.a. T2, 700 in 1, Super Mario Bros 3, Batman 1, Donkey Kong 1 en 2 in 1). Vijf van de spellen zijn met origineel boekje. Voor ƒ200,-. Te ruil voor SNES: Double Dragon 5 met origineel boekje en doosje. Ruilen tegen jouw MK 2, Clayfighter 2, Earthworm Jim of Warlock. Tel.08897-77002, Tim (Beuningen).

Te koop: NES + 17 spellen incl. zapper en 2 pads voor ƒ500,-. Tel.02946-3361, Co.

Te koop gevraagd: het spel Ice Hockey voor de NES. Ik wil er ƒ35,- voor betalen. Tel.070-3950938, Rijswijk (ZH).

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ65,-, Tiny Toons ƒ65,-, Super Mario World ƒ40,- of te ruil tegen Street Racer of SimCity 2000. Evt. met bijbetaling. Tel.04703-2220, Mart.

Te koop voor SNES: Super Ghouls 'n Ghosts. Prijs n.o.t.k. Tel.05210-16414, Jacob (Zuidveen).

Te koop voor SNES: Illusion of Gaia (USA) ƒ100,-, Megaman X ƒ80,-, Zelda ƒ60,-, Starwars 1 ƒ60,-, Starwars 2 ƒ80,-, Mystical Ninja ƒ80,-. Tel.01815-4142.

Te koop/te ruil voor SNES: Unirally, 100% compleet. Ik vraag er ca. ƒ115,- voor. Evt. ruilen tegen: International Superstra Soccer, Illusion of Gaia, Cannon Fodder of Muscle Bomber. Tel.08851-15042, Folkert (L)

Te koop: SNES + 5 spellen (NBA Jam 2, Turtles Tournament Fighters, Mario Paint (incl muis), Lost Vikings, Mario World) + pro action replay 2, 3 joypads waarvan 1 turbo joypad. Winkelwaarde ƒ1000,-. Alles te koop voor ƒ500,-. Tel.00 32 35690414, België (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Starwing FX (EU), incl. boekje. Voor ƒ40,- of ruilen tegen De Smurfen, Bubsy of Magical Quest. Tel.080-781104.

Te koop: SNES + 2 controllers en 3 spellen (Street Fighter 2, Super Mario World en Zelda 3). Gratis: vele computermagazines. Alles z.g.a.n. voor ƒ400,-. Tel.03465-63521.

Te koop: NES + zapper + 9 spellen (Turtles 2, SMB 3, Prince of Persia, SMB I + Duckhunt, Tale Spin, Time Lord, Castlevania 2, Double Dragon 3). Samen voor ƒ200,-. Spellen apart voor ƒ25,-. Tel.08303-12361, na 18.00 uur. Ik breng niet.

Te koop: NES + 14 spellen (o.a. Mario 3, Felix the Cat, Megaman 2, Gremlins 2, Quantum Fighter etc.) + 2 controllers + nipropad. Alles met boekjes, hoesjes en doosjes voor ƒ350,-. Tel.08385-26270, Herbert (Veenendaal).

Te koop (of evt. te ruil): Zelda 3, NM World Champ. Racing, Super Mario World, Pilotwings, Starwing. Ook te koop: Tri Star voor de SNES. Prijs in overleg. Evt. tegen Megaman X, Stunt Race FX of DK Country te ruil. Tel.03404-24524, Michel.

Te koop: Game Boy + vergrootglas met lamp + bodyguard + adapter + spellen (Heianky Alien, Terminator Arcade Game, Robocop, Super Hunchback en Asterix). Alles bij elkaar voor ƒ235,-. Tel.072-644326, Ruben.

Gevraagd voor SNES: MK 2 (ƒ80,-) of SimCity (ƒ60,-). Tel.038-224266, Michael (na 19.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing ƒ120,-, NBA Jam ƒ85,-, Olympic Gold ƒ30,- (allemaal met boekje en hoes). Of ruilen tegen: Urban Strike, NBA Jam T.E. of Streetracer. Ik wil VR of NBA Jam ruilen en dan geef ik Olympic Gold erbij. Prijs evt. bespreekbaar. Tel.02975-65773, Paul (omg. Amsterdam, Uithoorn).

Te koop: Master System II + 2 controlpads + 10 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Urban Strike, Wimbledon, Super Monaco, Soccer, The Lion King, Outlander, NBA Jam, Street Fighter 2 SCE, The Story of Thor). Alles i.z.g.st. In 1 koop voor ƒ650,-. Tel.010-4700285, omg. Rotterdam.

Te koop: MegaDrive + Mega CD incl. 2 controllers + 9 games (Ecco, Sonic, Jaguar, Thunderhawk, Road Avenger (CD's) + Altered Beast, Sonic 1 en 2, Hard Ball (16-bit). Prijs: ƒ950,-. Compleet in goede staat. Tel.010-716905, Michel de Heer (Schiedam). Na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + 2 spellen (Sonic 1 en Dragons Revenge) met doos en boekje. Samen voor ƒ350,-. Tel.073-231011, Den Bosch.

Te koop voor MegaDrive: Zool en F1 Race voor ƒ35,- per stuk of ƒ60,- voor allebei. Ruilen voor ander tof spel is ook Oké. Tel.010-4796739, Raoul (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 32X + Game Gear + 24 spellen + menacer + 5 pads + megastick + game genie voor ƒ1100,-. Tel.08330-27594, Vincent.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II + 32X, incl. 12 spellen (o.a. Earthworm Jim, NHL '95, Virtua Racing en Metalhead). Alles in 1 koop voor ƒ800,-. Tel.08850-50107, na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive met 6 spellen (Sonic 1, King of the Monsters, Streets of Rage 2, Shining in the Darkness, Atomic Runner en Phantasy Star 3), inclusief joypad en joystick voor ƒ650,-. Spellen ook los te koop voor ƒ80,- per stuk of ƒ400,- voor alle 6. Ruilen ook mogelijk. Tel.05906-2163, Collin.

Te koop gevraagd: MegaDrive met 27 spellen (o.a. Virtua Racing, Red Zone, Metal Kombat etc) + 2 controlpads en Mega CD II met 4 spellen (o.a. Thunderhawk, Tomcat Alley etc.). Alles in goede staat, spellen met boekjes en doosjes. Alles bij elkaar voor ƒ1500,-. Tel.06382-1575, David van de Water. Snelle bellers binnen 10 dagen krijgen korting van meer dan ƒ200,-.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Street Fighter 2 SCE (USA) tegen jouw Jungle Strike. Tel.03200-81670, Lelystad (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Talmits Adventure met origineel doosje en handleiding, 6 mnd. oud voor ƒ25,-. Tel.04970-14456, Wouter.

Te koop: SNES met 2 controllers, de spellen SimCity, Zombies, Street Fighter 2 Turbo, Marioland, Mario Kart, een action replay 2, adapter, tv antenne en scart kabel. Alles in 1 koop voor ƒ440,-. Ook te ruil voor Game Boy: Addams Family of Burai Fighter tegen WWF 1 of 2. Tel.010-4704740, Ronnie (omg. Schiedam).

Te koop voor SNES: Stunt Race FX ƒ60,-, Pilotwings ƒ55,-, Top Gear ƒ55,-, F1 Pole Position ƒ55,-, Eric Cantona ƒ45,- (geen boekje). Of 2 van mij ruilen tegen jouw Pole Position 2, Super Air Diver of NFL Quarterback Club. Alles in 1 voor ƒ225,-. Alles inclusief doosje + boekje. Tel.020-6999673, Amsterdam.

Te koop: SNES + s. scope en extra joystick + 12 spellen (o.a. MK 2, Starwing, SF 2) voor ƒ1299,-. Spellen ook los te koop. Tel.08303-13805, na 15.00 uur.

Te koop voor SNES: Rise of the Robots ƒ140,-, Desert Strike ƒ100,-. Spellen zijn niet te ruil. Tel.05920-92105.

Te koop: SNES, 2 joysticks, de spellen: Zelda 3, MK 1, Fifa S., Striker en Super Mario All Stars. Vraagprijs ƒ351,-. Spellen ook los te koop. Tel.05250-83527.

PLAZA MEDIA
HOME ENTERTAINMENT & TICKETS
IT'S NEW AND IT'S BIG!
7 DAGEN PER WEEK OPEN
VAN 'S MORGENS ZEVEN TOT 'S AVONDS TIEN!
VOOR AL JE GAMES OP ALLE SYSTEMEN
OFFICIAL DEALER FOR:
NINTENDO, SEGA, SONY
OOK VOOR: CD, CDI EN CD-ROM
BEL VOOR INFO:
020 - 6 53 50 63
PLAZA MEDIA
KUN JE VINDEN OP:
SCHIPHOL PLAZA, SCHIPHOL
(OOK GOED BEREIKBAAR PER TREIN)

Te koop: SNES + superscope + 9 spellen (o.a. Super Marioland en T2 Arcade) + professional controlpad. Alles in originele verpakkingen en met boekjes. Prijs ƒ550,-. Tel.04930-17204, Eric.

Te koop: omgebouwde NES met 9 spellen (Hyper Soccer, Simpsons vs. Space Mutants, Jacky Chans, Rygar, Ducktales, Rollergames, SMB, Shadow Warriors, The Newzealand Story) + 2 controllers + snoeren en doosjes + handige spellenopbergdoos voor ƒ195,-. Tevens voor de SNES: Jurassic Park ƒ80,-, Zelda 3 ƒ80,-, Maximum Carnage ƒ100,-, Street Fighter 2 ƒ70,-, Batman Returns ƒ80,-. Tel.023-353709, Ralph.

Te koop: NES + zapper + 2 joysticks + spellen (Worldcup en 260 in 1 met o.a. Dokter Mario, Adventure Island, Tennis, Tetris en Mario Bros 1). Nog geen jaar oud. Prijs ƒ200,-. Evt. ruilen tegen SNES + spel(len). Tel.02207-18860, Leon (NH).

Nu goedkoop de nieuwste games in de voor verkoop

KILLER INSTINCT
Snes Bel!!
medio september

MORTAL KOMBAT III
Snes ƒ 159,-
Megadrive ƒ 129,-
begin oktober

THEME PARK
Snes ƒ 139,-
medio september

SONY PLAYSTATION
eind september
hoge inruil waarde voor je oude spelcomputer en games

BEL NU!
020 - 697 28 44

Te koop voor SNES: The Blues Brothers ƒ60,-, Mortal Kombat 1 ƒ50,-, Super Mario Kart ƒ100,-, Street Racer ƒ125,-, Super Mario All Stars ƒ100,-, Donkey Kong Country ƒ125,-, game genie (incl. spelcodeboekjes) ƒ100,-. Tel.01659-3463, Ralf Santbergen.

GAME TOWN
De grootste spelcomputer specialist van, Nintendo, Sega, Neo Geo, Turbografx, 3DO, CDI, CD-Rom, Sega Saturn, boven het IJ.



VANAF ƒ 999,-
ALLES VOOR SEGA SATURN
VOLOP IN VOORRAAD
Dorpsstraat 542
1723 HH Noord Scharwoude
Telefoon 02260 - 14854,
Fax 02260 - 15430

Te koop: SNES met F-Zero, Mortal Kombat, Castlevania 4, SM World, Bubsy en Super Turrican. Als nieuw met 2 controllers en met doos voor ƒ425,-. Tel.01620-32090.

Te koop: NES + zapper + 2 joysticks + 9 spellen (o.a. Turtles 2 en 3, Tetris, Zelda 2 en Parodius). De meeste doosjes en boekjes zijn er nog. Je moet hem zelf afhalen. Prijs ƒ250,-. Tel.033-619122.

Te koop: SNES met Mario World en scope + 6 spellen + 2 controllers + alle aansluitingen voor ƒ275,-. Tel.01620-33559.

Te koop: NES + Mario 1/Duckhunt (zonder boekje en doosje) + zapper en 2 controllers voor ƒ120,-. Ook te koop: World Cup (met handleiding) en Track & Field 2 (met doosje en handleiding). Per stuk voor ƒ80,-. Tel.020-6955285, Dogan (na 18.00 uur). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor SNES: Spiderman X-men. Ook te koop: Game Boy + 8 spellen + handy boy + beschermhoes. Tel.08306-42105, Tom (omg. Arnhem).

Te koop: SNES + 7 spellen (Mario World, Mario Kart, Starwing, Zelda 3, Jurassic Park, Bulls vs. Blazers, Strike Gunner) + converter. Alles in doos met boekjes voor ƒ600,-. Tel.02510-41142.

Te ruil voor SNES: mijn Eek the Cat tegen jouw Dragon Ball Z 1, 2 of 3. Maakt niet uit of het Japans, Amerikaans of Europees is. Tel.030-662021, Ceyhan (Utrecht Overvecht). Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 controllers + aansluitingen + SMB 1 voor ƒ250,-, Fifa Int. Soccer ƒ40,-, Starwing ƒ30,-. Alles samen voor ƒ300,-. Tel.01676-2767, Ruud (ik heb geen vervoer).

Te koop voor SNES: Ultraman ƒ35,-, Scope ƒ30,-, Jurassic Park ƒ80,-. Alles incl. handleiding en boekje. Graag in de buurt van Steenwijk (kop v. Overijssel). Tel.05210-11993, Mark Bakker.

Te koop voor SNES: Alien 3, Mr. Nutz, Super Castlevania 4. Per stuk voor ƒ50,- of allemaal voor ƒ120,-. Met doosje en boekje, z.g.a.n. Marco de Borst, Moriaanseweg Oost 151, 2332 AG Hellevoetsluis.

Te koop/te ruil gevraagd voor SNES: Desert Strike of Jungle Strike. Per stuk wil ik ƒ50,- geven of anders wil ik wel 1 ruilen tegen Street Racer. Tel.05945-49333, Joeke (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ120,-. Tel.030-892238, Jeroen.

Bel voor
Gratis
kleuren games catalogus,
of stuur een briefje aan:
"GAMERS"
postbus 23443
1100 DX
Amsterdam
Tel. 075 - 176834

Te koop Voor SNES: Zelda 3, Secret of Mana, Qbert + converter. Tel.05700-20611, Daan (na 16.00 uur).

Te koop: Game Boy + 9 spellen (Turtles, Spiderman, Navy Seals, Marioland 1 en 2 etc.) + game light + adapter. Prijs ƒ250,-. Alles in originele verpakking. Tel.02240-96948, Marc.

Te koop: SNES + Super Mario World + scope + 6 spellen voor de scope. Prijs: ƒ225,-. Tel.055-423043.

Te ruil voor SNES. MK 1 en 2, Power Moves, Bubsy, SMW, Scope 6, The Incredible Hulk, Super Soccer tegen: Fatal Fury Special, Fatal Fury 2, Donkey Kong Country, Super Street Fighter Turbo 2, Samurai Shodown, Warlock, Aladdin of een ander topspel. Evt. 2 tegen 1 spel. Tel.03410-25437, Herman (na 18.00 uur). De eerste ruiler krijgt gratis het spel Populous erbij.

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ75,-, Mortal Kombat ƒ75,-, Super Mario Kart ƒ75,-, Equinox ƒ75,-, F-Zero ƒ60,-, scope + spel ƒ60,-. Alles inclusief doosje en boekje. Z.g.a.n. Tel.076-712228, Breda (na 17.00 uur).

Te koop: SNES + 1 spel ƒ200,- + verzendkosten, Megaman X ƒ65,- (met doosje en boekje), Lemmings ƒ50,- (met doosje en boekje). Alles samen voor ƒ300,- incl. verzendkosten. Alles z.g.a.n. en in doos. Tel.076-414866, voor 17.00 uur.

Te koop voor SNES: MK 2 ƒ110,-. Evt. ruilen voor True Lies of Street Racer. Tel.02262-1863, Paul Vreeburg.

Gezocht: Game Boy met 70 in 1 voor ca. ƒ100,-. Tel.05900-14862, Martijn.

Te koop: SNES + 2 controllers + turbo joystick + 5 spellen (SSF 2 (USA), Mario Kart, NBA Jam, Marioworld en Stuntrace FX). Alles nog in goede staat. Prijs ƒ595,-. Tel.02153-16970, na 18.00 uur.



080 - 444497
VIDEOGAMES PER POST.
USA EN JAPANSE IMPORT VOOR ALLE SYSTEMEN
SONY PLAYSTATION EN SEGA SATURN, 3DO, ATARI JAGUAR
NU OOK PC CDROM
LEVERING DOOR HEEL NEDERLAND EN BELGIË.
BEL EN BESTELLIJN 080 - 444497
LEVERING AAN PARTICULIEREN EN BEDRIJVEN
POSTBUS 6775
6503 GG NIJMEGEN

VIDEOTHEEK GOLDSTAR
kies voor GOLDSTAR
altijd de nieuwste spellen op voorraad
ruime keus en de laagste prijzen
kom kijken naar onze aanbiedingen
Verkoop
Telefoonweg 86, EDE
Tel.: 08380 - 17747
Markt 14, VEENENDAAL
Tel.: 08385 - 43001
Klaverlaan 4, ARNHEM
Tel.: 085 - 211669
Verhuur
GOLDSTAR

Te ruil voor SNES: Lost Vikings, Mario World, Dracula, Mario is Missing, SimCity, Mario Paint. Voor jouw: Shadowrun (USA) of Int. Superstar Soccer. Tel.040-453113, Eric.

Te koop: SNES en spellen. SNES met 2 joypads met spel(len) 1 spel tussen ƒ200,- en ƒ275,-, meerdere is over te praten. Zonder spel ƒ200,-. Sim City ƒ75,-, Eek the Cat ƒ75,-, Starwing ƒ75,-, Super Mario Kart ƒ75,-, Bugs Bunny Rabbit Rampage ƒ90,-, Street Fighter 2 Turbo met Pro universal adapter ƒ150,-, Fifa International Soccer ƒ75,-, Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Super Soccer ƒ60,-, Art of Fighting ƒ75,-, Zelda a Link to the Past ƒ80,-, Scope + 6 spellen ƒ60,-, Nigel Mansell World Championship Racing ƒ75,-, game genie + 2 code boeken ƒ95,-, FX Game Converter ƒ35,-. Over elke prijs valt te praten. Tel.079-212846, na 17.00 uur of antw. app.

XCLUSIVE FOR (P)U

Doe mij een jaarabonnement op Power Unlimited. Ik kies voor:

❑ 1. Het gratis PlayStation T-shirt. Ik betaal ƒ 65,45.
❑ 2. De eenmalige korting van ƒ 10,-: in plaats van ƒ 65,45 betaal ik nu ƒ 55,45.

Het abonnement is voor tenminste 11 nummers en geldt tot wederopzegging. Power Unlimited kost ƒ 6,95 en wordt bezorgd door Media Expresse.

De aktie loopt tot 3 maanden na datering van dit blad.

❑ Het verschuldigde bedrag kan automatisch van mijn rekening worden afgeschreven.
bank/gironummer: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
handtekening: ....

❑ Stuur mij een acceptgirokaart

Naam ______________________
Straat ______________________
Nr. ______________________
Postcode ______________________
Plaats ______________________
Geboortedatum ______________________

0021 AAB

Knip de bon uit en stuur 'm in een open envelop zonder postzegel naar: Power Unlimited, antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Tel. 03/247.45.11. Een jaarabonnement kost je Bfr. 1430

Te koop voor SNES: Final Fantasy 3 (USA) met doosje en boekje en met een 164 pagina's dik tipboek met spelbeschrijving voor ƒ149,-. Tel.08350-25913.

Te ruil voor SNES: mijn Crash Dummies (met doosje en handleiding) voor jouw Pilotwings, SimCity, All Stars of Super Soccer (ook met handleiding). Tel.04499-4046, Joris (Roosteren).

Te koop voor SNES: Daffy Duck ƒ90,- CWC Soccer ƒ80,-, Micro Machines ƒ90,-, Choplifter 3 ƒ80,-, Super Battle Tank 2 ƒ90,-. Tel.053-282780, Enschede (geen vervoer).

Te koop: SNES met 2 joysticks en arcade joystick, 11 spellen (o.a. Fifa Soccer, Stuntrace FX, SF 2 Turbo) en aansluitingen. T.e.a.b. Tel.0173-15546.

Te koop: SNES + 2 controllers met 3 spellen (Super Mario World, Mario All Stars, Rival Turf) met scope + 6 spellen. Alles compleet met boekjes. Prijs ƒ400,-. Tel.020-6880167, Ayhan (na 18.00 uur).

Te koop voor Game Boy: diverse spellen (al vanaf ƒ20,-). Ook nog te koop voor SNES: Secret of Mana voor ƒ95,-. Tel.04407-2693, Jerome (liefst omgeving Limburg of Rotterdam).

Te koop voor SNES: Amazing Tennis (USA), SimCity, Bulls vs. Blazers (USA), Super Air Diver (Jap.), Mario World, Final Fight 2 (Jap.), World Heroes (Jap.), scope + 6 spellen (Jap.). Alles voor ƒ45,- per stuk. Te koop voor Game Boy: Kung Fu Master, Kwirk, Fortress of Fear, Robocop, Nemesis 2, Gremlins 2, F-1 spirit. Alles voor ƒ25,- per stuk. Tel.02290-42287, na 19.00 uur (Hoorn).

PC

Te koop: MSX 2 (NMS8250) + diskettes voor ƒ325,-. Verder nog datarecorder met veel cassettes te koop. Tel.08384-1035, Arjan.

Te koop/te ruil: Cheetah 125 + joystick, gebruikersboek WP 5.1 (Ned. Vert.) en Wpresentations 2.0 (Ned. Vert.) en WP 6.0 stap voor stap nr. 1 (tijdschrift). Prijs n.o.t.k. Tel.01423-1424, Simon of Chris.

Te koop/te ruil: Cheetah 125 + joystick, gebruikersboek WP 5.1 (Ned. Vert.) en Wpresentations 2.0 (Ned. Vert.) en WP 6.0 stap voor stap nr. 1 (tijdschrift). Te koop/te ruil gevraagd: Day of the Tentacle, Larry 5/6, KQ 6/7, Theme Park, Legend of Kyrandia 2 (HOF). Ruilen voor: Larry 1/2, KQ 5, Sam & Max, Indy 4, Fifa, Jazz, Doom 1/2, Heretic, SC2000, Transport Tycoon, MK 1/2, JP etc. Tel.053-305498, Martijn.

Te koop gevraagd: Nederlandstalige Rad van Fortuin. Tel.072-156907.

Te koop: King's Quest 7 (CD versie) nog nooit gebruikt. Prijs ƒ70,-. Tel.05130-28614, Heerenveen (na 17.00).

Gevraagd: de originele versie van 1993 Tris (geen demo's). Tegen betaling of ruilen tegen ander spel. Tel.035-562536.

Te ruil CD-Rom: Darkseed, Return to Zork, Beneath a Steel Sky, Police Quest 4, Legend of Kyrandia 1, 2 en 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King's Quest series (1 t/m 6), King's Quest 7. Voor 3.5': Lure of the Temptress. Ik ruil het liefst voor: Myst, Betrayel at Krondor, Lands of Lore of een andere gave adventure of RPG, liefst op CD-Rom. Tel.01184-64113, Garmt.

Te koop: Windoshi Notebook PC, 486 SI 25, 2Mb RAM, 80 Mb HDD, 3 1/4 drive, mouseball, transformator, VGA zw scherm, draagtas + boeken. Tel.03435-71876.

Wie wil er met mij spellen ruilen? Ik zelf heb o.a.: MK, Fifa Soccer, Corridor 7, Goblins 1, 2 en 3, SF 2, KGB, Sam & Max en SimCity 2000. Ik zou daarvoor Nascar willen hebben. Tel.08894-14321, Boyd.

Te koop: A-merk PC Intel 386DX 25 Mhz, 40 Mb harddisk, 3.5' 1.44 Mb floppydisk, 4 Mb intern RAM geheugen, 6x ISA vrije sloten, 3x vrije schrijfposities, IBM 8513-002 VGA kleurenmonitor, 512 Kb TVGA 9000i Svga controller card, 101 keys US full-size toetsenbord, prijs ƒ849,-. Tel.03412-51282, Tijmen.

Te koop/te ruil: Nascar Racing (CD-Rom), Mtech: Earthsiege (CD-Rom), Ultima VII Serpent Isle, Ultima VIII, Rise of the Robots (CD-Rom), Reunion (CD-Rom), Shadow of Cairn (CD-Rom), Gateway II (CD-Rom), Oscar (CD-Rom), Starwars Rebel Assault (CD-Rom), Starwars Dark Force (CD-Rom), Shadow Caster (CD-Rom), Privateer, Iron Helix (CD-Rom), Tel.02207-41659, na 19.00 uur.

Te koop/te ruil: Civilization, Day of the Tentacle, Nascar, Transport Tycoon, Sam & Max, Theme Park, Little Big Adventure, Quarantine, SimCity 2000 en veel meer. Ook hebben wij nog enkele CD'tjes te koop. Tel.03418-61316, Aaltwin of 03417-56662, Dick.

Te koop: Rise of the Triad ƒ29,-, MK 2 ƒ35,-, Aladdin ƒ15,-, OMF 2097 ƒ30,- Creature Shock ƒ39,-, Master of Magic ƒ35,-, Blackthorne ƒ30,-. Tel.070-3557760, Martijn (na 17.00 uur).

Te koop/te ruil: Command & Conquer (Dune 3), Full Throttle, Dark Forces, Super Street Fighter 2 Turbo, Flightsimulator 5.1, Discworld, Sim Tower, Psycho Pinball, Rise of the Robots, Knights of Xentar, Terminal Velocity, Frontier: First Encounter, Alone in the Dark 3, Super Karts, Stereoworld, Rise of the Triad, Guilty, Jungle Strike, Metal Machines, Jagged Alliance, Pizza Tycoon, Mortal Kombat 2, Lemmings 3D en nog veel meer. Ook heb ik een heleboel CD-Rom's. Tel.01650-41074, Dennis.

Ik zoek iemand met wie ik PC spellen kan ruilen. Ik heb: MK 1, MK 2, Descent, Heretic, Lion King en nog 106 andere spellen. Tel.02521-13133 (tevens fax), Jasper.

Te ruil op CD-Rom mijn: Wing Commander 3, Under a Killing Moon, Legend of Kyrandia 3, Police Quest 4, Larry 6, Sam & Max hit the Road en Seventh Guest CD-Rom + Syndicate disk. Alles origineel en in doos met handleiding. Ruilen tegen jouw: Little Big Adventure, Dark Forces, Full Throttle, 11th Hour, Phantasmagoria, Heart of Darkness, NBA Live en Them Hospital. Alleen origineel met doos en handleiding. Tel.01815-3072, Tjerk (na 18.00 uur).

Te koop: Quarantine ƒ35,-, Kings Quest 7 ƒ35,-, Dragon Lore ƒ60,-, Oscar ƒ25,-, Aladdin ƒ25,-, Mad Dog 2 ƒ40,-, Dr. Radiaki ƒ35,-. Of ruilen tegen: Theme Park, Klik and Play, Pinball Fantasies, Pinball Dreams 1 of 2, Lion King. Tel.08306-42652.

Te koop: Trust Sound Expert Deluxe 8-bits geluidskaart met stereo output en joystickaansluiting ƒ50,-, quickshot 2-button joystick ƒ20,-, joystickkaart met aansluitingsmogelijkheden voor twee joysticks ƒ20,-, Genius mouse driver ƒ5,- en veel software (games). Tel.08350-28711.

Ik zoek Indiana Jones Fate of Atlantis (of ander deel), Monkey Island en Wolfenstein 3D. Heb jij die, dan krijg jij Companions of Xanth, Tim, Raptor en Pinball (of andere spellen). Tel.076-417701, Wouter (in het weekend).

Te koop/te ruil: Alone in the Dark 3, Microsoft Flight Simulator V 5.1, MK 2, Rise of the Robots, BC Racers, Jungle Strike, Rise of the Triad, Heretic, Descent en andere waanzinnige spelletjes. Per stuk ƒ30,- tot ƒ40,- of ruilen tegen: Zorro, Super SF 2 Turbo, Lost Eden, Super Karts, Dragon's Liar en andere leuk spellen. Tel.072-110048, Michael (na 17.00 u.).

Te koop: 486 DX 40, vesa local bus, 8 Mb RAM, 320 Mb HD, 128 kb cache, 1 Mb Trident SVGA-kaart en 14' SVGA monitor met 16-bit echte soundblaster en naast DOS 6.0 (of evt. 6.2) en Win 3.11 heel veel spellen (o.a. MK 2, Doom 1 en 2, Nascar, UFO etc.). Tel.01608-21586.

Gezocht: een Basic, C of Pascal programmeur. Dan kunnen we zelf software maken. Het liefst in de buurt van Breda. Tel.01611-1797, Marcel (Dorst).

Ik zoek dringend Super Street Fighter 2 en Mortal Kombat te ruil voor andere leuke spellen die ik heb (o.a. Dune 1 en 2, Doom 2 etc.). Tel.05924-1842.

Te ruil: Mortal Kombat 1 en 2, Doom 1 en 2, Flashback, Indiana Jones Fate of Atlantis, SimCity 2000, Dune 1 en 2, Warcraft, Tie Fighter, Flight Simulator 5.0, Transport Tycoon etc. Te ruil gevraagd: The Settlers, Hell, Pirates Gold, Theme Park, Lands of Lore 2 en andere topspellen. Tel.05782-3316, Jarno.

Te koop/te ruil: MK2, Doom 3, PQ 3, Epic Pinball, Pinball Dreams 2, Sim-City 2000, Larry 6, Heretic, Lion King enz. Ruilen tegen leuke spellen. Tel. (in België): 089/765334, Daan (België).

Wie heeft er voor mij het spel Metal Marines. Ik wil hem ruilen tegen Wolfenstein 3D, Chaos Engine, Lemmings 1, 2 of 3, Dune 1 en 2 of Bureau 13. Tel.01899-20551, Ismail of Serdor (Maassluis).

Gezocht: Goblins Quest 1 of 2, Larry 2 t/m 5, Kings Quest 3 t/m 7. Ik heb zelf: Goblins Quest 3, MK 3, Cannon Fodder, SimCity 2000, Pizza Tycoon etc. Tel.04700-74996, Martijn.

COMMODORE

Gevraagd: leuke spellen voor de Commodore Amiga, een Commodore muis en 1 meg. geheugen voor een Amiga 1000. Tel.055-665815, Frank (Apeldoorn). Tussen 18.00 en 20.00 uur.

Amiga 500/1200 gebruikers opgelet. Ik zoek mensen die spellen willen ruilen. Ik heb onder andere: Mortal Kombat 2, Jungle Strike, Rise of the Robots (AGA) enz. Ik ben 200% betrouwbaar. Interesse? Stuur dan een lijst met jouw spellen naar: C. Hendriks, Bergeikstraat 3, 471 CS Kerkrade.

Te koop: Commodore 64 met cassetterecorder, veel spellen, joystick, cartridge voor ƒ250,-. Tel.05720-61164, Peter (tussen 17.00 en 21.00 uur). Liefst in Overijssel.

Te koop: Amiga 600 computer, 3 joysticks, muis, externe drive, ca. 270 diskettes met veel topspellen, handboek. Alles in nieuwe staat. Tel.043-471809.

Te koop voor Amiga 500(+): o.a. Mortal Kombat 2, Sensible World of Soccer, Shadow Fighter, Jungle Strike, Theme Park, Cannon Fodder 2, Fifa Soccer e.v.a. Zeer lage prijzen. Evt. ruilen voor andere goede spellen. Tel.01720-32362, Martijn.

Ik zoek ander Amiga 500 gebruikers die software willen uitwisselen. Ik zoek sim ant lo/hi res, Theme Park en muziekstukjes, modules. Bouwspelletjes vind ik het leukst (o.a. SimCity). Tinus van Wanrooij, Curacaostraat 29, 4812 CA Breda.

Te koop: SNES (1,5 jaar oud), extra joypad, 10 cassettes (o.a. Donkey Kong, Super Mario World, Nigel Mansell en NBA Jam). Prijs ƒ750,-. Tevens te koop voor PC CD-ROM: Descent en SimCity 2000. Per stuk ƒ50,- of samen voor ƒ90,-. Tel.033-554545, Marcel (Amersfoort).

Te koop: Amiga CD32, tv/scart aansluiting, muis, 2 joypads, 13 CD's met spellen en 13 CD's met demo's, muziek, plaatjes etc., 1 jr. oud, waarde ca. ƒ1200,-, nu voor ƒ550,-. Tel.053-611746, Roy.

Te koop: Commodore 64C + cassette unit + lightgun + joystick + 27 spelcassettes (o.a. Batman, Double Dragon, Golden Axe etc.) + test/demo cassettes. Prijs ƒ150,-. Tel.05207-62745.

Te koop: Commodore 64, nieuw model, diskdrive, 1 joystick, power cartridge, ca. 700 spellen, 2 tape recorders en diskette en tape opbergdoos. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.02280-16826, Tim.

Te koop: Amiga 500 + kleurenmonitor + 2e diskdrive + ca. 100 diskettes + 2 joysticks. Nieuwwaarde ca. ƒ1500,-, voor ca. ƒ550,-. Tel.02290-16541, Zimri.

Te koop: Amiga 2000 compleet met monitor, harddisk, floppy's. Veel software en boeken, te veel om op te noemen. Tel.01856-3164, Sander.

Te koop gevraagd: Sound Sampler voor de Commodore 64/128. Andere accessoires (bijv. cartridges) ook welkom. Tel.03409-1981, Frank van Kouwen (Houten).

DIVERSEN

Te koop voor Neo Geo: Karnov's Revenge ƒ80,-, Art of Fighting 2 ƒ100,-, Tophunter ƒ80,-, World Heroes 2 Jet ƒ100,-. Te koop voor MegaDrive: Terminator 2 ƒ25,-, Rambo 3 ƒ10,-, Urban Strike ƒ80,-, Thunderforce 4 ƒ55,-, Captain America ƒ15,-. Tel.01742-95859, Sven (omg. Den Haag).

Te koop/te ruil: Game Boy + 6 spellen (Lemmings, Smurfen, Super Marioland 2, Micro Machines enz.) + mini arcade + draagtasje + stekker voor maar ƒ325,- of ruilen tegen Game Gear met minstens 3 spellen. Tel.03444-4312, Floris.

Ik ben op zoek naar mensen die Mega CD en Playstation spellen met mij willen ruilen. Zelf heb ik: Ridge Racer, Snatcher, Pitfall en Eternal Champions. Tel.050-254976.

Te koop voor MegaDrive: Street Fighter 2 SCE. Bijna nieuw in doos. Met handleiding voor ƒ79,-. Evt. ruilen voor Game Boy. Tel.010-4652939.

Te koop: Master System 2 met 7 spellen (o.a. Sonic, Streets of Rage, Ghostbusters) en Game Boy + 7 spellen (o.a. SM1, Probotector en Bart vs. The Juggernauts) + linkkabel en lichtje. Alles voor ƒ400,-. Tel.04930-10888, Luuk.

Mac spellen ruilen? Ik heb o.a. Another World, Flashback, Marathon, Prince of Persia 2, Rebel Assault CD-Rom, SimCity 2000 en nog vele andere. Jeroen Tiebout, Berchemstraat 61, 1700 Dilbeek, België. Fax: 02/4662519.

Te koop: Atari Jaguar 64-bit spelcomputer, met 7 spellen (o.a. Doom) en 2 joypads. Prijs ƒ1100,-. Tel.05407-64459.

Te koop/te ruil: Swords and Serpents voor de NES of te ruil tegen een Atari Lynx spel. Tel.023-312390, Tom.

Te koop: Atari Jaguar 64-bit spelcomputer met 6 spellen (o.a. Doom), jaglink kabel en 2 joypads. Prijs ƒ1000,-. Tel.074-435893.

Te koop/te ruil: MegaDrive + MD 32X. Met Mortal Kombat 2 (32X), Metal Head (32X) en Bart's Nightmare (16-bit). Winkelwaarde ca. ƒ1300,-. Bij mij voor ƒ999,-. Alles met doosje en boekje. Of ruilen tegen een Saturn of een Playstation met min. 1 spel. Tel.05230-13157.

Te koop: NES + 2 controllers + 2 spellen (Powerblade + Megaman 2) voor ƒ50,-. Los spel vanaf ƒ10,-. Ook te koop: Game Gear met gratis Columns voor ƒ100,-. Tel.04254-2062, Willem (Diessen).

Te koop: Panasonic 3DO F2-1 (autom. frontwader) + luxe joypad + 2 demo cd's + 4 spel CD's (Sewershark, Burning Soldier, Total Eclipse, Crash 'n Burn). Alles in doos + z.g.a.n. + met aankoopbonnen. Nieuwwaarde ca. ƒ1800,-, vraagprijs ƒ750,-. Tel.089-716072, Cornel. Bel tussen 10.00 en 17.00 uur.

Te koop: 4 spellen voor de Atari Jaguar. Voor ƒ80,- per stuk, of 4 spellen in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.074-435893.

Te koop: Philips CD-i 220 Matchline met dv. cartridge karaoke mixer en spellen (Voyeur, Tetris, Maddog McCree + gun, Cluedo, Rio 88 Tina Turner, Inca, Dragons Lair 2). Alles ook los te koop. Tevens te koop: SNES met spellen (Bomberman, Mario All Stars, Mario World) + converter + 2 joypads. Alles ook los te koop. Tel.050-420100.

Te ruil: mijn Game Gear met 6 spellen: Mortal Kombat 1 en 2, Sonic Drift, Lion King, Aladdin, Ecco the Dolphin tegen jouw Super Nintendo. Of te koop voor ƒ300,-. Tel.03410-16626.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Bas le Clercq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP.

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard.

Uitgever
Gregory Mijatovich

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer). België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

Ik kan wel janken

Ja, heren en dame van de redactie. Jullie hebben er zelf om gevraagd. Als je de eindredacteur de column laat schrijven, kan het nooit lang duren of het onderwerp 'deadlines' komt aan bod.

Op het moment dat ik dit schrijf is het tijdstip dat alle stukjes bij mij ingeleverd hadden moeten zijn al meer dan een week gepasseerd en nog zit ik op de meeste verhalen te wachten! Ooit heb ik Bjørn beloofd om hier op de redactie de arcade-kast Flightsimulator R360 neer te zetten als iedereen op tijd z'n verhalen zou inleveren. Die machine komt er dus nooit want het wordt alleen maar erger. En de excuses worden steeds idioter. Een paar voorbeelden van wat ik deze week te horen kreeg.

Bjorn: Sorry Ed. Was ik net op weg naar je toe met al m'n stukjes, rijdt een of andere eikel met een Mercedes dwars bij me naar binnen. Ik lig nu op de intensive care met een ingescheurde teennagel dus het kan nog wel even duren.

Andreas: Tjemig de pemig Ed. Wil ik net op de fiets stappen om m'n verhaaltjes te brengen, struikel ik over een mier. Enkelbanden gescheurd. Ik kan voorlopig de deur niet uit.

Michael: Shit man. Ik had alles op tijd af maar ik zit midden in een verhuizing en ik weet niet meer in welke doos m'n floppies zitten. Ik bel je nog.

Bas: Mijn excuses Ed. Ik zit hier met een snipverkouden goudvis en de dokter zegt dat ik 'm ieder kwartier neusdruppels moet geven anders overleeft ie het niet. Dat begrijp je toch wel? Jij houdt toch ook van dieren?

Thomas: Neem me niet kwalijk eindbaas, ik zit in de problemen. Ik heb hier een vriend over de vloer en die is net terug uit Afrika. Hij heeft daar een virus opgelopen en dat is overgeslagen op m'n PC. Alle files kwijt, ik kan wel janken.

Laura: Ed, lieve jongen, het wordt niets vandaag. Een van mijn katten heeft op m'n toetsenbord gepiest. De hele boel kletsnat en het stinkt als een idioot. Ben is nu bezig alles met een rietje op te zuigen maar het kan nog wel even duren.

Ben: Ed, het gebeurt me zelden maar ik haal het niet. Ik bel vanuit het ziekenhuis waar ze m'n maag hebben leeggepompt. Wat er is gebeurd? Ach man, dat geloof je toch niet.

Bas: Ed, brave borst, ik moet je iets vertel.... tuut, tuut, tuut.

Dit was de druppel! Ik heb de telefoon neergeknald en ben in een hoekje gaan zitten janken. Ik kan het niet meer aan. Als dit zo doorgaat neem ik een baan bij de plantsoenendienst.

Tot nu toe heb ik nooit m'n foto in de PU willen hebben, maar op deze manier kunnen jullie tenminste zien wat ik allemaal moet doorstaan bij het maken van dit blaadje. Toen ik anderhalf jaar geleden hier begon, had ik nog een prachtige bos met krullen.



ED

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 25 OKTOBER 1995

theme PARK™

In de PC- en Amiga wereld heeft het bedrijf Bullfrog Productions Ltd. een zeer goede naam op het gebied van uiterst speelbare strategische spellen opgebouwd. In 1993 kwam het bedrijf met het zeer originele Syndicate op de markt en een jaar later had het weer een hit met Theme Park.

Nu is Theme Park niet meer alleen voor de bezitters van een PC of Amiga maar ook voor SNES spelers te koop. Het doel van dit spel is even duidelijk als simpel. Je rijke tante laat je een smak geld na met de voorwaarden dat je het grootste Theme Park ter wereld bouwt.

Dat klinkt inderdaad simpel, en in het begin is het ook nog allemaal niet zo moeilijk. Maar ja, de andere Pretparken blijven natuurlijk ook niet stil zitten terwijl je met je plastic pretknuppel in de hand een park bouwt. De klanten willen ook wel eens iets nieuws. Kortom, het komt er op aan dat je attracties en aanbiedingen, je hele Pretpark net ietsje beter is als dat van de rest.

In het begin van het spel heb je slechts een aantal attracties tot je beschikking, een carrousel, een luchtkussen en één aantal kraampjes. Maar zelfs op dit kleine aanbod van attracties komen de meeste mensen al gretig af. En dan is het zaak om alle mogelijke verkooptrucs die je kent, toe te passen. Meer suiker in de koffie, of juist minder cafeïne waardoor de mensen sneller moe worden? Laat je de attracties langer draaien, of juist korter zodat er meer mensen in kunnen? Heb je genoeg eethuizen of verveelt iedereen zich in het park? Je komt alles te weten door de kleine gedachtenwolkjes, die boven de bezoekers van je park hangen.

En is je park eenmaal groot genoeg, dan kun je meer parken over de rest van de wereld gaan bouwen totdat je naam op ieder Pretpark in de wereld pronkt, en die beroemde muis met z'n oren begint te flapperen.

Theme Park is een spel dat op het eerste oog vrij simpel lijkt, totdat je ermee begint en het plotseling midden in de nacht is.

Spelverloop:



Bouw Attracties



...maar houdt de wensen van je klanten in de gaten...



...dan is jouw park al snel het grootste van de wereld.

Bediening:



Complete Bediening via het JoyPad

AdviesVerkoop

Prijs **149,=**

Verkrijgbaar bij:





THEME PARK

CD Contact Data GMBH
Napoleonsbaan Noord 30 Tel. + 31 (0)77-4773701
5991 NW Baarlo Fax + 31 (0)77-4772181

CONTACT



KILLING SOON





Killer Instinct: amazing, fabulous, killing!
Exclusieve ACM graphics, 32 Meg, volledig computer rendered.
The ultimate 16 bit Beat'm Up hit.
"Killer Cuts" remixed sound track CD gratis!
Alle speelhal characters, combo's en
special moves aanwezig.



SUPER NINTENDO® Now You're Playing With Power.